GRATUITA
Octubre 2014 N 48
http://revistacreativefuture.blogspot.com.es/

CREATIVE FUTURE

REVISTA DE VIDEOJUEGOS



PREVIEW

QUANTUM BREAK

DE LOS CREADORES DE MAX PAYNE Y ALAN WAKE

PREVIEW

BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL

LUNA DE PANDORA ¡ALLÍ VAMOS!

LUCHA POR PARIS EN PLENA REVOLUCION FRANCESA

• DESTINY • THE CREW • ASSASSIN'S CREED ROGUE • HYPERX CLOUD WHITE EDITION •



EDITORIAL



DIRECTOR
BIBIANO RUIZ

COORDINADOR
JOSE ALCARAZ

DISEÑO
CRISTINA USERO

REDACCION:
CORAL VILLAVERDE
ALEJANDRO JIMENEZ
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO GARCIA
RAUL MARTIN

BLOG-NEWS:
ANGEL CORRALES

YOUTUBER:
DAVID VAQUERIZO

COLABORAN:
CARMEN RUIZ
DIEGO CORISCO
JOSE VENTEO

¡EL NÚMERO DE OCTUBRE YA ESTÁ DISPONIBLE!

CREATIVE FUTURE 48



Buenas a todos,

Otro número cargadito de buen contenido, de grandes previews y de excelentes análisis que te ayudarán a decirte con tu elección de que juego comprar. Por ejemplo contamos con previews de Quantum Break, Assassin's Creed Rogue, Assassin's Creed Unity y Borderland: The Presequel entre otros, análisis de Metro Redux, Destiny, inFamous FIRST LIGHT y muchos más.

Además no os perdáis los siguientes números porque contaremos más sobre los sorteos que os tenemos preparados por nuestro quinto aniversario. Solo os diremos que tendréis juegos de Xbox One, PlayStation 4, PC y merchadising ¿Qué os parece?

Recordaros que no os perdáis los gameplays de nuestro Youtuber DavidCFuture, y que sigáis todas las noticias en nuestro blog donde Ángel Corrales os irá contando.

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

email: prensa.CreativeFuture@gmail.com











PREVIEWS

BETAS

REPORTAJE

ANALISIS

SECCIONES

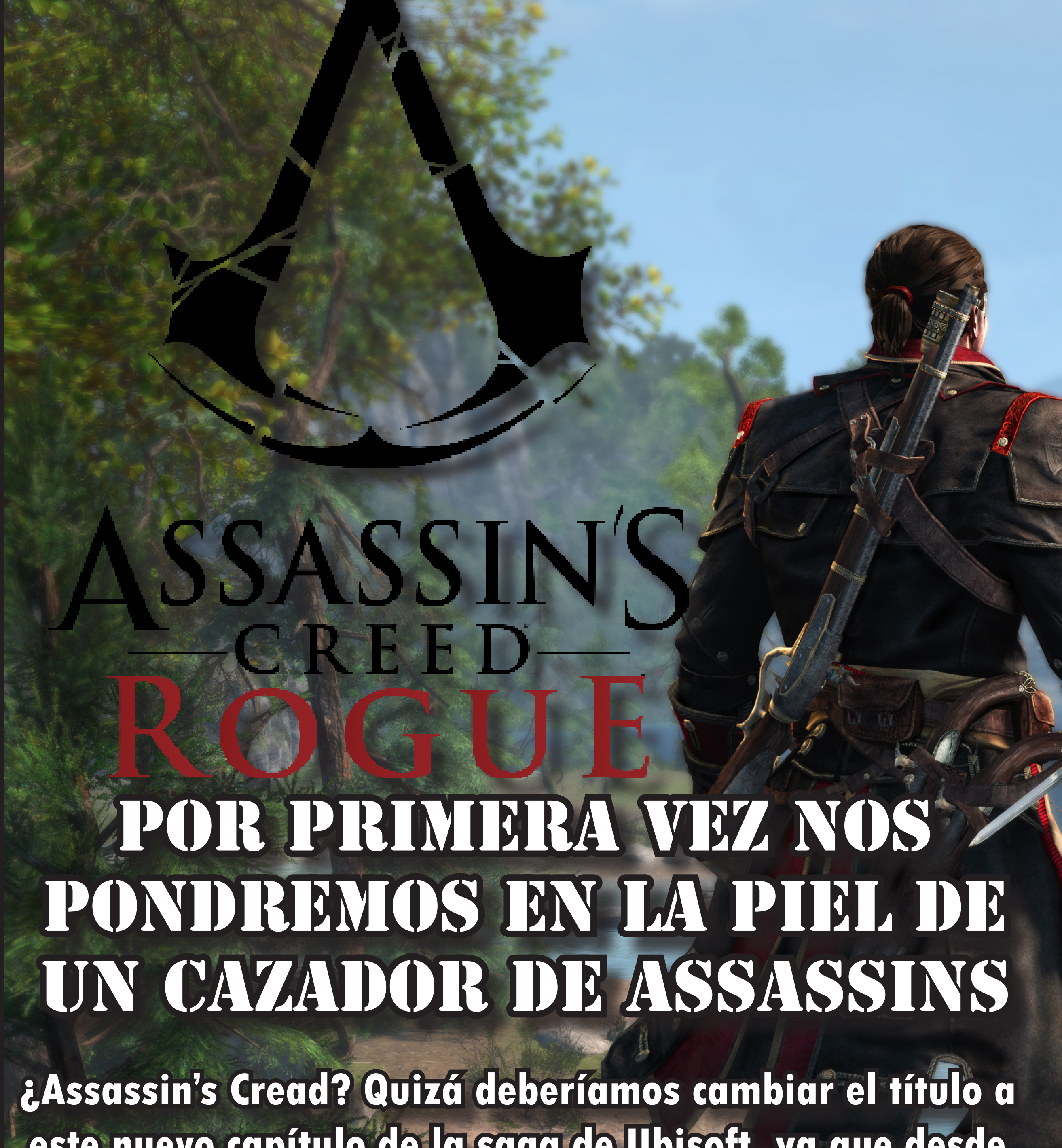








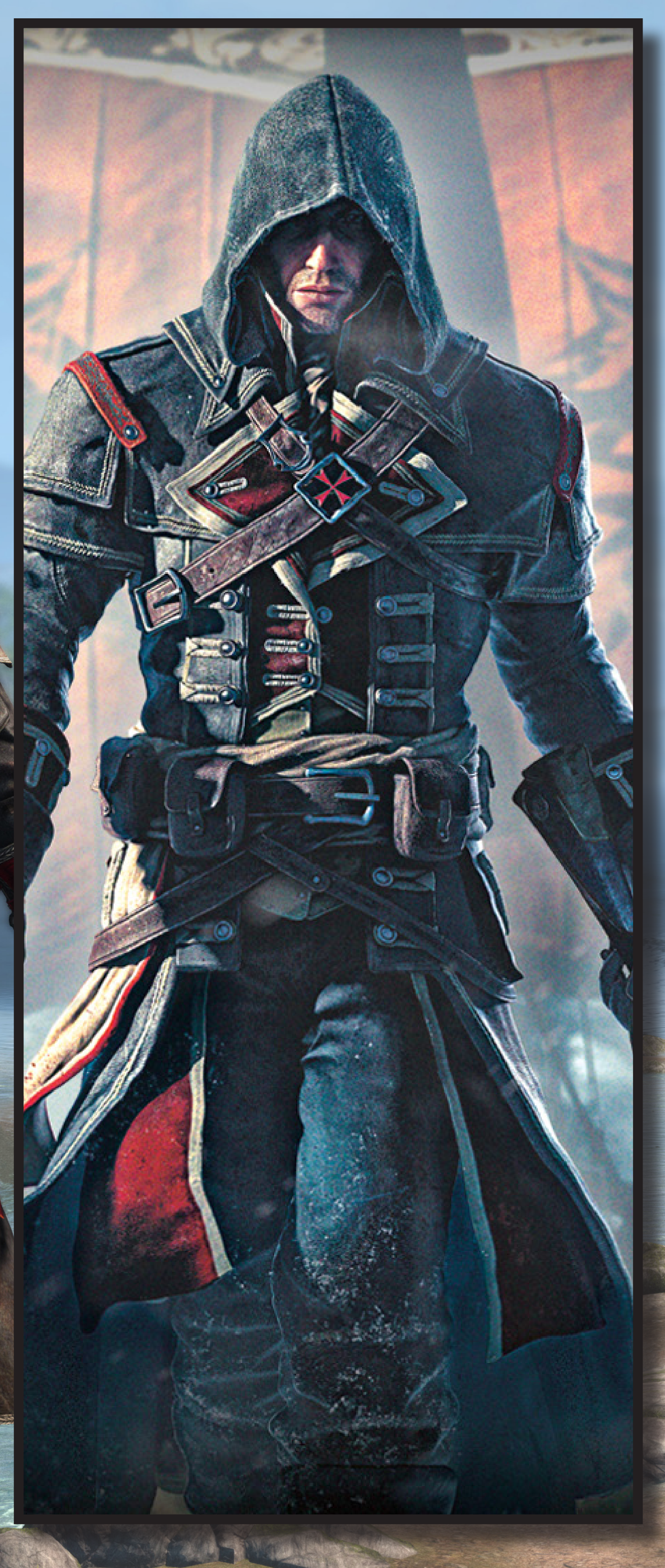




POR PRIMERA VEZ NOS PONDREMOS EN LA PIEL DE UN CAZADOR DE ASSASSINS

¿Assassin's Cread? Quizá deberíamos cambiar el título a este nuevo capítulo de la saga de Ubisoft, ya que desde la piel de Shay (nuevo protagonista) iremos viviendo la transformación de ser un Assassins a cazador de Assassins. ¿Estás dispuesto a ello?

En pleno siglo XVIII tomaremos el control de Shay Patrick Cormac, un joven que forma parte de la hermandad Assassins, el cual no parece estar demasiado contento con "sus labores".



Recorreremos la fantástica ciudad de Nueva York y viviremos como era aquella época en la gran manzana. Navegaremos por el océano Atlántico Norte y podremos ir por rápidos ríos o cotillear la vegetación de bosques en “El valle del Río”, como siempre con la típica estética de la saga saltando y corriendo evitando todos los obstáculos posibles.

En este Assassins Cread Rogue, catalogado por la propia Ubisoft como el “capítulo más oscuro” de la saga, veremos como tras una misión con no muy buen final, Shay decide cortar cualquier lazo que le una a quienes le han traicionado y arde en deseos de abandonar la hermandad para convertirse en cazador de Assassins.

Para afrontar este cambio radical y poder llevar a cabo tu tarea, dispondrás de multitud de armas como es habitual, en esta ocasión estrenaremos un rifle de aire que podrás cargar con munición variada o granadas, bien sea para despistar, confundir o eliminar a tus enemigos.

EN EXCLUSIVA PARA PC, XBOX 360 Y PLAYSTATION 3



EXISTIRÁ UNA PEQUEÑA CONEXIÓN ENTRE AC: ROGUE Y AC: UNITY

MORRIGAN

HEAVILY MODIFIED SLOOP-OF-WAR
ADVANCED TEMPLAR WEAPONRY
MOST POWERFUL 18TH CENTURY WARSHIP OF ITS SIZE

49 M
48 M
11 M

EQUIPPED MIN: 2 - MAX: 4
CARRONADE
Fires explosive shots
Stuns enemy ships

EQUIPPED 4
PUCKLE GUN
Early form of machine gun
Quick and continuous fire
Targets enemy weak points

EQUIPPED MIN: 0 - MAX: 2
MORTAR
Lobs explosives in a high arc
Damages a large radius

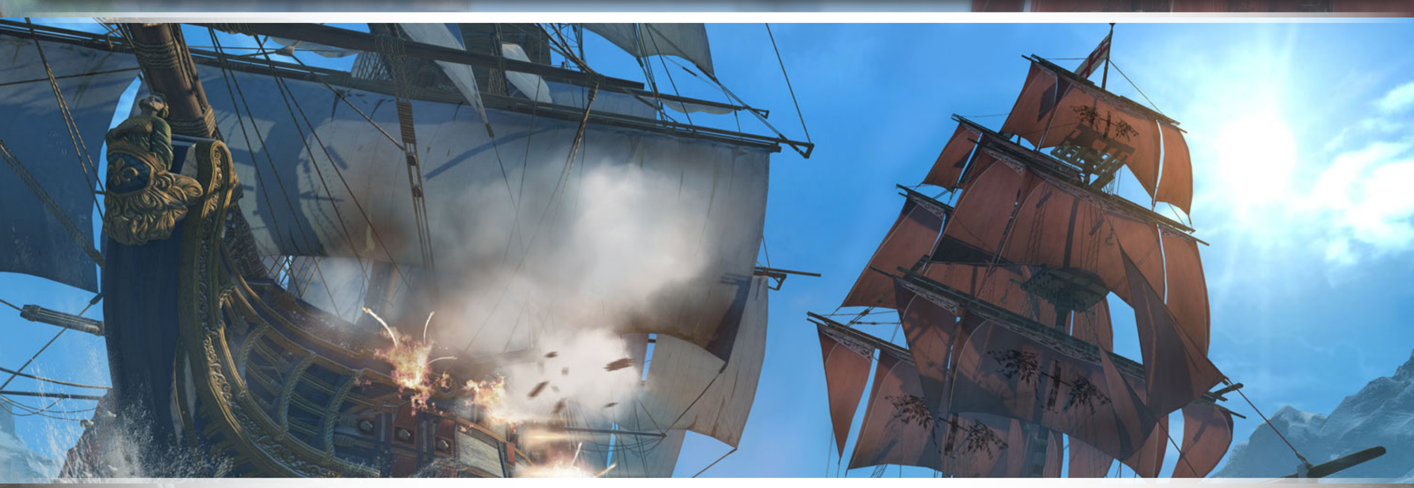
SHIP HULL
Battle-ready steel armor
Sleek body for high maneuverability

ICE RAM
Breaks ice sheets
Damages enemy ships' hulls
Charge-rams enemy ships at high speed

EQUIPPED MIN: 12 - MAX: 34
BROADSIDE CANNON
Fires shots on either side
Two cannon shots at once

BURNING OIL
Sets the ocean aflame
Burns pursuing ships

ASSASSIN'S CREED ROGUE



Lo más llamativo de las habilidades de Shayn, es que ahora, la vista de águila identificada como enemigos a los Assassins y podrás decidir si acabar con ellos o no según te los vayas encontrando en tu camino.

Otro punto fuerte aclamado por muchos seguidores de la saga, es que seguiremos disponiendo de navío propio para movernos por todo el mapa Norteamericano. Se han retocado opciones en el abordaje, añadido nuevas armas para tu barco, en el cual podrás abrir fuego (literalmente) a llamaradas contra tus rivales o quemar otros barcos dejando un camino de aceite para incendiarlo.

Nos tocará vivir una época completamente invernal, en la cual podremos romper icebergs al navegar e iremos encontrando botines. También podremos romper placas de hielo y dejar en un pequeño atasco a nuestros perseguidores.

>>

CONOCEREMOS EL CAMBIO RADICAL DE VIDA DE NUESTRO PROTAGONISTA SHAY



En el apartado técnico observaremos grandes detalles aprovechando el mucho potencial que les queda a nuestras consolas. Siguiendo una línea muy similar a la Assassins Cread IV Black Flag.

Ubisoft apuesta por separado ante las nuevas Xbox One y PlayStation 4, de modo que este Assassins Cread Rogue llega en exclusiva para Xbox 360 y PlayStation 3 dejando la decisión al consumidor de conocer aún más detalles y nuevos episodios de la saga desde su consola nueva y/o "la antigua". Dado que el 13 de Noviembre sale a la venta al igual que este "Rogue", el nuevo Assassins Cread Unity, en exclusiva para la next-gen.

Por lo que nuestro tiempo de diversión con el mando de la vi-

ASSASSIN'S CREED: ROGUE

PLATAFORMAS: PS3, XBOX 360

GENERO: ACCION

REALIZADO POR ÁNGEL CORRALES

SALDRÁ A LA VENTA EL 11 DE NOVIEMBRE

deoconsola se duplica (y el desembolso que conlleva también) para mantenerte pegado al televisor.

Además, el director creativo de la franquicia, Alex Amancino, ha declarado que ambos juegos tiene un punto de conexión, y tanto si jugamos a Unity primero y posteriormente a Rogue descubriremos algún detalle importante y si lo hacemos al revés, veremos que la historia "encaja" de forma lineal.

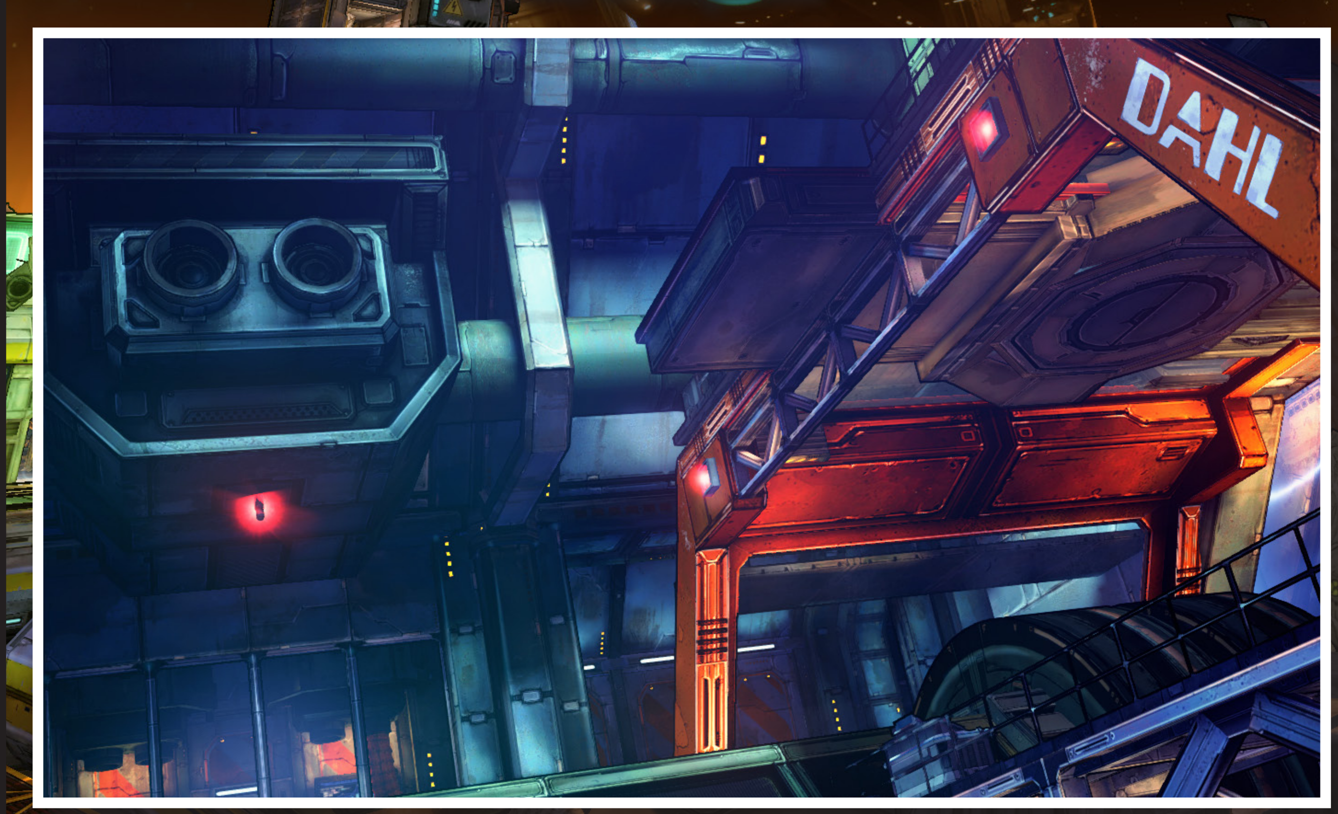
Por tanto tendremos que ir afilando nuestras hojas ocultas, ir cargando bien la mochila de todo el arsenal que dispongamos y comenzar a cazar Assassins, porque solo faltan días para que tengamos que comenzar la tarea. Recuerda, 13 de Noviembre, Assassins Cread Rogue para Xbox 360 y PlayStation 3.



BORDERLANDS THE PRE-SEQUEL!

¡NOS VAMOS A LA LUNA! ... DE PANDORA

En breve, concretamente el día 17 de octubre podremos disfrutar del nuevo juego de la saga Borderlands, juego con el peculiar nombre de Borderlands: The Pre-Sequel, debido a que se sitúa entre los dos primeros títulos de esta franquicia



En esta nueva aventura alocada desarrollada conjuntamente por 2K Australia y Gearbox nos llevaran a la luna de Pandora, una atmósfera sin oxígeno y con baja gravedad, de manera muy similar a lo que sería la luna terrestre. Una vez en ella disfrutaremos de una fórmula de juego al más puro estilo Borderlands, en la cual destaca ante todo es frenetismo y la diversión, aunque sin dejar de lado la historia. Esta nos contará como llegó a ser Jack nuestro enemigo en la segunda entrega el jefe de toda la corporación Hyperion.

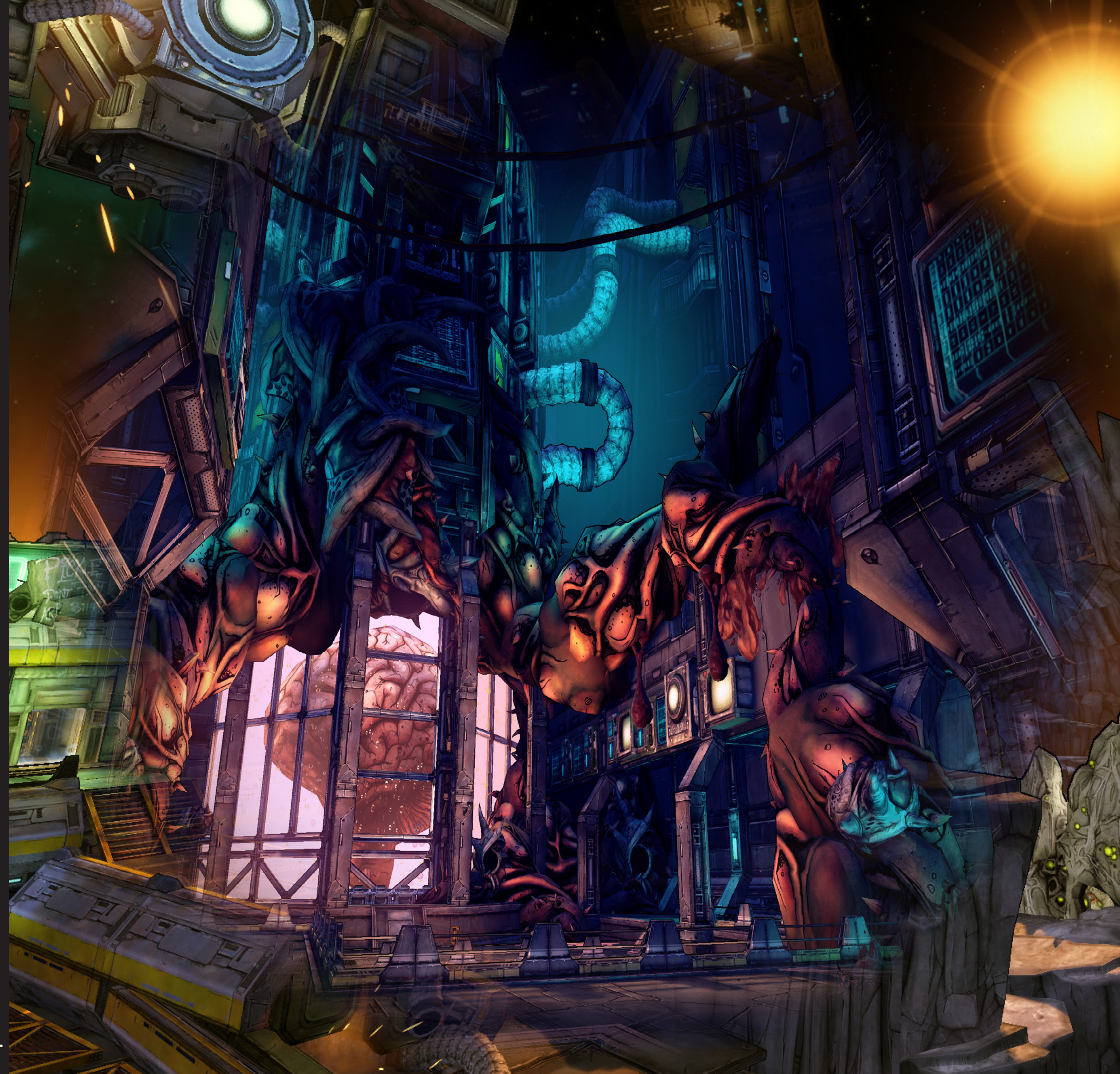
El hecho del cambio de escenario permite al juego a la vez de evolucionar en cuanto a la jugabilidad se refiere ya que una de las novedades es que nuestros saltos serán de gran altura y a la vez contaremos con una mochila propulsora para poder alargarlos más y llegar a zonas realmente alejadas de nosotros sin tocar el suelo. El hecho de encontrarnos en la Luna también tendrá sus inconvenientes ya que debido a la falta de oxígeno nuestro personaje tendrá que de vez en cuando buscar un dispensador de oxígeno, repartidos por la Luna y rellenar su depósito. Lo cual he de mencionar que según dijeron en una entrevista los creadores del juego, no se hará pesado y está a la vez hecho para que no frene la gran acción típica de la saga en ningún momento.



También volveremos a contar con la ingente cantidad de armas generadas aleatoriamente y que hacen que nunca sepas que te vas a encontrar y a la ya gran variedad del segundo juego se le añaden tipos nuevos de arma como una que tras cargar el disparo puede congelar a los enemigos dejándolos más vulnerables.

El plantel de cuatro personajes de este nuevo Borderlands se compone por:

-Athena (la gladiadora) cuya habilidad es levantar un escudo que detiene todos los disparos enemigos durante un breve período de tiempo y luego se lanza, infligiendo más daño cuantos más proyectiles haya detenido.
-Wilhem (el ejecutor) esta segunda clase cuenta con la habilidad de invocar a dos pequeños drones que ayudaran a Wilhem y sus compañeros tanto de manera ofensiva como desprendiendo munición en



algunos casos. La curiosidad de este personaje es que a medida que vayamos subiendo las habilidades de nivel veremos como poco a poco se le van añadiendo piezas de ciborg a su cuerpo y cambiando su voz
-Nisha (la justiciera) su habilidad se trata de un modo en el cual apunta a los enemigos automáticamente durante un tiempo además de recibir varios bufos para sus armas, lo que la convierte en un personaje muy polivalente.
-Flagtrap, un pequeño Claptrap cuenta con la habilidad más extraña del grupo tratándose de un escáner de batalla que teniendo en cuenta varios parámetros decide cuál de los otros personajes es más valido para la situación o incluso cual es el mejor modo de afrontar la pelea.





BORDERLANDS: THE PRE-SEQUEL

PLATAFORMAS: PC, 360, PS3

GENERO: ACCION

REALIZADO POR PEDRO GARCÍA

Otro de los hechos confirmados por sus desarrolladores es que el mapeado disponible en este título será algo mayor que el de la segunda parte el cual era ya considerablemente grande y contaba con zonas muy diferenciadas tanto en clima como en la fauna (enemigos). Por lo cual también han confirmado que en esta entrega contaremos con nuevos vehículos que será más personalizables que nunca. Y esto es de agradecer para poder recorrer la amplia Luna sin tardar una vida en hacerlo.

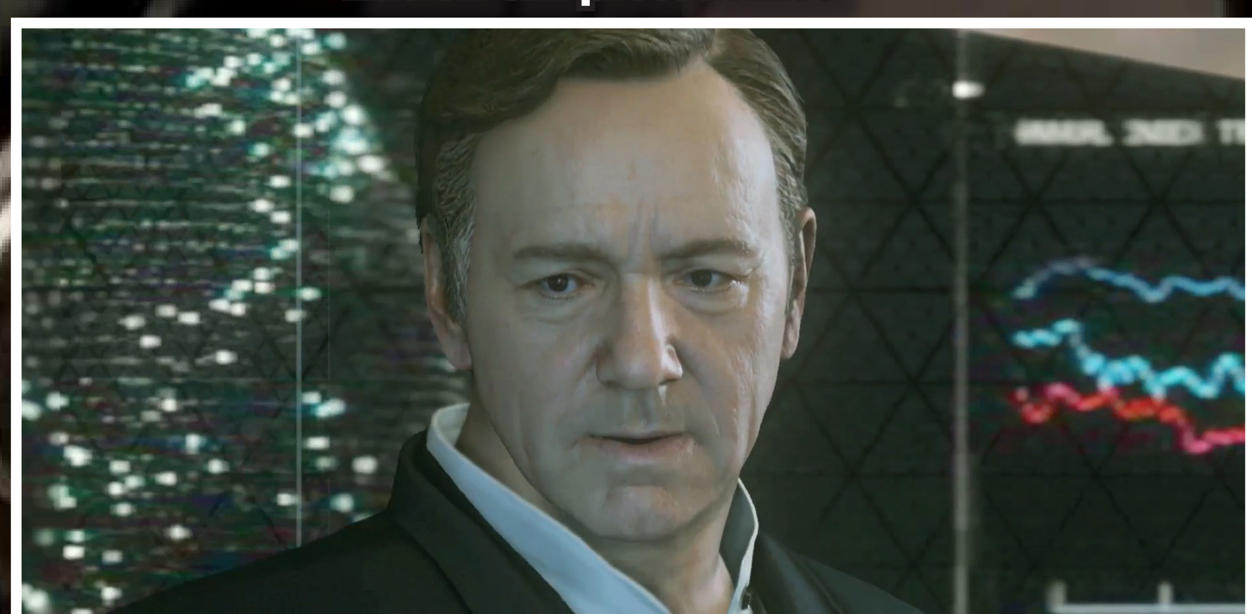
Finalmente en cuanto al apartado gráfico nos encontraremos con un aspecto muy similar a los dos anteriores juegos, manteniendo el modelado en cell-shading y sus característicos colores fuertes que revisten de un aspecto único al juego. Los enemigos seguirás siendo como es típico en la saga de lo más variado y a la vez algunos de ellos realmente jocosos. Aunque por lo comentado por los desarrolladores aún no se han mostrado entre todas las presentaciones ni un porcentaje muy pequeño de los mismos, entre ellos seguirán presentes los psicópatas, esta vez con escafandras o trajes típicos de la luna. Y personalmente me siguen pareciendo geniales los modelados de los enemigos, a un altísimo nivel artístico.



CALL OF DUTY
ADVANCED WARFARE

UN CALL OF DUTY MAS FUTURISTA EN TODOS LOS SENTIDOS

Call of Duty: Advanced Warfare es el primero en ser creado tras un ciclo de desarrollo de tres años por Sledgehammer Games, estudio que introduce en el juego algunos cambios sustanciales en su modo multijugador. Las capacidades que permite el Exoesqueleto llevan a Call of Duty a una nueva dimensión, la cual cambiara la personalización del jugador con un sistema de customización sin precedentes





Activision y Sledgehammer Games, mostraron el día 11 de agosto de 2014, una nueva era Call of Duty con el estreno mundial del multijugador de Call of Duty: Advanced Warfare, juego para las plataformas de nueva generación. Existen varios cambios en el modo multijugador para ofrecer al usuario nuevos movimientos y capacidades, así como la mayor personalización y opciones de combate en la historia de la franquicia.

Este nuevo lanzamiento de Call of Duty, permite adquirir el juego 24 horas antes de su lanzamiento. Todo esto es posible por la edición reserva Day Zero de Call of Duty: Advanced Warfare. Los jugadores comprobaran como el poder lo cambia todo en una retransmisión en directo a nivel mundial.

Call of duty se vuelve más vertical con el nuevo exoesqueleto, permitiendo a los jugadores aumentar la altura de los saltos, esquivar, deslizarse y golpear, gracias a la tecnología del futuro.

Además de sus 350 armas, aproximadamente, Call of Duty traerá consigo una nueva clase de armamento totalmente personalizable. Por si fuera poco, incluye más de 1.000 premios para el jugador en un nue-

>>

TRAS TRES AÑOS, SLEDGEHAMMER GAMES NOS TRAE UN NUEVO CALL OF DUTY

vo sistema de recompensas y opciones de personalización prácticamente ilimitadas, de forma que permite crear más de 20 mil millones de combinaciones de jugador únicas. El titulo presenta además la experiencia multijugador de Call of Duty más definida, sólida y avanzada tanto para los sistemas next-gen, como para los de la anterior generación.

Además de la presentación del nuevo



modo multijugador, Activison anunció también la edición reserva Day Zero de Call of Duty: Advanced Warfare, que permite por primera vez a los seguidores adquirir de forma anticipada el juego, a partir del 3 de noviembre. De esta forma, todas las copias de la Edición coleccionista de Call of Duty: Advanced Warfare que incluyan el contenido especial de la edición Day Zero, estarán igualmente disponibles para comprar de forma anticipada sin ningún coste adicional. La edición Day Zero incluye, además del acceso anticipado con 24 horas en algunos territorios, dos nuevas armas personalizables y el incentivo Advanced Arsenal ya anunciado.

"Con Call of Duty: Advanced Warfare hemos introducido en la franquicia, por primera vez en toda una década, un nuevo estudio al frente del desarrollo y nuestro primer ciclo de desarrollo de tres años con un propósito: aportar a la franquicia una innovación revolucionaria, al mismo tiempo que se honran sus raíces. Creemos que Sledgehammer Games ha sabido cumplir con el desafío", ha indicado Eric Hirshberg, CEO de Activision Publishing, Inc. "Advanced Warfare incluye importantes mecánicas nuevas en su modo multijugador que cambian el juego y, lo que es más importante y hablando como jugador, que lo hacen realmente divertido".



>>



Call of Duty: Advanced Warfare ofrece a los jugadores, tras tres años de desarrollo, un nuevo nivel de combate estratégico en todas las plataformas, aportando a los jugadores nuevas y frenéticas formas de movimiento, empezando por el poder del exoesqueleto. El juego incluye nuevas capacidades, movimientos, beneficios y mecánicas que ampliaran la verticalidad de las líneas de visión y maniobra, aumentando las opciones estratégicas para los jugadores, mientras que se mantiene fielmente la experiencia multijugador rápida y fluida de call of duty. Las nuevas mecánicas pueden ser combinadas por los jugadores en maniobras ofensivas, defensivas o evasivas, de una forma nunca antes vista en la saga.

También hay que recordar que vuelve el mecanismo de asignación Pick 10 con aún más opciones de personalización con Pick 13. Las rachas de puntos son totalmente personalizables, y los jugadores pueden elegirlas como quieran. La nueva opción de poder unir tus rachas con las de otro amigo en el modo cooperativo permite disfrutar del modo multijugador de Call of Duty de forma totalmente nueva.

La tecnología del futuro mostrada en Call of Duty: Advanced Warfare aplica avances en el armamento, como por ejemplo el debut de una nueva clase de armas de energía. Esta nueva clase de armas de Call of Duty, utiliza el poder de la energía concentrada para acabar con tu enemigo y

EL JUEGO SALDRÁ EN XBOX ONE, PLAYSTATION 4, PC, XBOX 360 Y PS3

en lugar de recarga, se basa en la gestión táctica del recalentamiento. El campo de Tiro Virtual, es una nueva característica del juego que permite a los jugadores probar su selección de armas preferida antes de que comience el siguiente enfrentamiento con solo pulsar un botón. "Cuando nos propusimos imaginar cómo sería el mundo del 2054 de Call of Duty pasamos mucho tiempo centrados en evolucionar su multijugador, para ofrecer experiencias totalmente nuevas a los fans", ha declarado Glen Schofield, cofundador y director de Sledgehammer Games.

"Estamos deseando que los jugadores descubran todos los nuevos movimientos, mecánicas y modos incluidos en Call of Duty: Advanced Warfare, así como la profundidad en la personalización del multijugador de Call of Duty más customizable hasta la fecha", ha añadido Michael Condrey, cofundador y jefe de desarrollo de Sledgehammer Games.

Call of Duty: Advanced Warfare incluye 12 modos de juego desde el primer día, encabezados por los favoritos de los fans, Capturar la bandera y Punto Caliente. En el multijugador, no solo introduce clásicos como Duelo por equipos, Dominio, Buscar y Destruir, sino que existen nuevas opciones, como Enlace Ascendente e Impulso, una nueva versión de clásico modo Guerra.

El nuevo modo Crea-tu-Agente, creado por Sledgehammer Game, llevara

CALL OF DUTY: ADVANCED WARFARE

PLATAFORMAS: PS4, XBOX ONE, PC, 360, PS3

GENERO: ACCION

REALIZADO POR JOSE VENTEO

la personalización a un nuevo nivel que permitiendo a los jugadores customizar su soldado a su gusto desde la cabeza hasta los pies: casco, gafas, camiseta, chaleco, equipo, guantes, pantalones, rodilleras, botas e incluso el propio exoesqueleto. Este nuevo modo que ofrece Call of Duty: Advanced Warfare se ve reforzado por un sistema de recompensas totalmente nuevo llamado Lanzamiento de Suministros/Apoyo Aéreo. ¡Cuanto más juegas, más ganas! Este sistema de recompensas puede contener desde armas personalizadas hasta equipamiento único para el personaje, con diferentes niveles. Además de exhibir en las partidas su equipamiento obtenido en los Lanzamientos de Suministros/Apoyo Aéreo, el nuevo Lobby Virtual permite a los jugadores mostrar las recompensas y objetos especiales ganados con su esfuerzo en desafíos, mientras esperan a que el combate de comienzo. Los jugadores podrán ver, por fin, lo que sus amigos y oponentes utilizaran durante el combate, de forma que el Lobby Virtual es una forma rápida y sencilla de estudiar cómo se desarrollará la competición y de planear próximas decisiones.



SORTEAMOS UN CÓDIGO DEL SOFTWARE

RAZER SURROUND PERSONALIZED 7.1



MAS INFORMACIÓN:

HTTP://GOO.GL/UUDMRC

QUANTUM BREAK

LOS ESCENARIOS CAMBIARAN AL MOMENTO SEGÚN EL TIEMPO SEA PASADO, PRESENTE Ó FUTURO

¿Y si tuvierais un experimento entre manos para poder controlar el tiempo a vuestras anchas? ¿Y si saliera mal?, antes de meternos en el laboratorio a investigar, podemos hacerlo con Quantum Break, el nuevo exclusivo de Xbox One





Los creadores de títulos tan importantes como Max Payne ó Alan Wake nos presentan Quantum Break, un juego que va más allá de lo que viviremos en nuestras Xbox One. Debido a que el juego se enlazará con lo que ocurrirá en la serie real con mismo título. La serie que irá en paralelo, a priori se centrará más en los villanos, dejando el protagonismo del juego a los buenos.

Nos encargaremos de conducir en la historia a 2 personajes diferentes: Jack Joyce y Beth Wilder, cada uno contará con habilidades diferenciales que les permitirá sacar ventaja en situaciones comprometidas.

Jack Joyce por ejemplo tiene la habilidad de poder seguir en movimiento cuando el tiempo se encuentra congelado, ver unos instantes en el futuro para saber lo que se avecina, y luego tomar la decisión más apropiada (o no, como prefieras). Puede parar el tiempo, acelerarlo...

En el lado del mal, estará Paul Serene, siendo el malo de turno y su empresa "Monarch", quien intentarán que fracasemos en todos nuestras intervenciones. Nuestro enemigo Paul, en sus habilidades cuenta con que puede ver el futuro y decidir como intervenir en el presente.

>>

CONTROLAREMOS 2 PERSONAJES: JACK JOYCE Y BETH WILDER



Conoceremos la ciudad de "Riverport", donde desde la universidad se está experimentando con los viajes en el tiempo, el cual no sale demasiado bien, provocando alteraciones muy importantes, ahora en cualquier momento, el tiempo podrá detenerse, ir hacia adelante o atrás. Factor que será determinantes en todas nuestras andanzas.

Para hacer frente a todo el que nos quiera plantar cara, dispondremos de diversas armas ó incluso lanzar coches contra nuestros adversarios. Jugaremos con el mobiliario que encontremos para escondernos y no recibir daño. Los escenarios podrán variar notablemente de un momento a otro si ocurre algún cambio en el tiempo, reflejando un mismo lugar en diferentes puntos de tiempo.

En el apartado técnico encontramos una ambientación puramente cinematográfica de acción, en los videos mostrados hasta ahora pinta muy bien en los detalles gráficos, especialmente en los efectos de variación de tiempo y en la iluminación de carteles, vehículos, etc.

Si queremos etiquetar de algún modo este nuevo título, por el momento podríamos definirlo como un "shooter" algo diferente, ya que propor-

QUANTUM BREAK

PLATAFORMAS: XBOX ONE

GENERO: ACCION

REALIZADO POR ÁNGEL CORRALES

EN PARALELO AL JUEGO, EXISTIRÁ UNA SERIE DE FICCIÓN QUE NOS COMPLEMENTARÁ LA HISTORIA



ciona características más allá que el puramente armamentístico pero está completamente impregnado de tiroteos, coberturas, etc.

Quedando varios meses de trabajo y desarrollo por delante, esperamos ver más en profundidad el esperado titulo y ver hasta qué punto técnico llevan al juego en la consola next-gen.
El juego comenzó a dar sus primeros detalles en la Gamescom 2013, este año ha ido ampliando y sobre todo mostrando videos del juego en movimiento, con gameplays expuestos en la Gamescom 2014 para que vayamos haciendo ganas. Esperemos que la distorsión del tiempo en el juego no se transfiera a la vida cotidiana y llegue el título a nuestras consolas a su debido tiempo.

Se espera que esté disponible a lo largo de 2015, desarrollado por Remedy y en exclusiva para la consola de Microsoft, Xbox One.

ASSASSIN'S CREED UNITY

ARNO ES EL NUEVO PROTAGONISTA ASSASSIN, EL CUAL FORJADA SUS HABILIDADES A NUESTRO ANTOJO

Los Assassin's llegan a Francia, concretamente a Paris. De la mano del nuevo protagonista, Arno, deberá convertirse en el nuevo líder Assassin en plena revolución francesa

Atrás quedan ya Altair, Ezio Auditore o Edward Kenway entre otros. Nos situamos en 1789, en plena revolución francesa donde los "asesinos" tendrán mucho que decir y decidir. De la mano del joven Arno, tendremos que movernos por toda Paris (con todo lujo de detalle) y dejar bien claro las triquiñuelas que no ven los ciudadanos sobre sus dirigentes.

La saga más exitosa de los últimos años de Ubisoft llega a toda resolución a la nueva generación de consola en exclusiva, desarrollando este nuevo título, AC: Unity, en pleno para PlayStation 4, Xbox One y PC. Impulsado por un nuevo motor gráfico llamado "Anvil", iremos haciendo el mítico "parkour" estilo Assassin con una grandísima calidad visual en lo visto hasta ahora.

Ya son varios los videos tanto cinemáticas como gameplays los que se han podido ver por la red, en los cuales se ve un gran salto de calidad en la saga. Intentando aprovechar el nuevo hardware que ofrecen PS4 y Xbox One vemos en este caso una ciudad de Paris repleta de color, texturas, sombras y quizá lo más destacado, edificios a los que podremos acceder por completo.





PODREMOS VER EN PANTALLAS HASTA 5000 PERSONAJES A LA VEZ CONTROLADOS POR LA IA



Ahora para dar un paseo por Notre Dame, el palacio de Versalles, algún que otro bar o viviendas en Francia lo podremos hacer desde nuestras consolas, con una excelente calidad de los acabados interiores que podremos disfrutar y mucho dando una vueltecita. Incluso podremos hacernos amigos de las muchas ratas que viven en el alcantarillado, el cual por supuesto también podremos visitar y explorar.

Además, el juego cobra mucha más vida, ya que el acceso a todas estas áreas se hacen sin tiempo alguno de carga, por lo que no sufriremos momentáneas pantallas en negro en lo que se carga el nuevo lugar al cual accedemos.

En cuanto al juego propiamente dicho, entramos en faena, nuestro nuevo prota tendrá también nuevas armas con las que realizar exquisitos asesinatos con toda la elegancia y discreción que seas capaz. Tendremos en nuestro repertorio armas como la hoja fantasma o la hoja oculta ballesta.

Pero eso no es todo, existirá un nuevo árbol de habilidades en el cual nuestro personaje se irá especializando y desenvolviendo mejor en lo que nosotros vayamos considerando, también deberemos escoger que armas formarán nuestro equipo y como es habitual el traje que más te guste.

>>

ASSASSIN'S CREED UNITY

PLATAFORMAS: PS4, XBOX ONE, PC,

GENERO: ACCION

REALIZADO POR ANGEL CORRALES



Por las calles nos toparemos con miles de ciudadanos, vendedores, gente que nos pueden ayudar o a los que tendremos que ayudar, y por cierto, digo "miles" porque Ubisoft asegura que con la potencia de las next-gen se pueden mover y mostrar en pantalla hasta 5000 personajes controlados por la IA… ¡Casi nada!

Respectos a los cooperativos, Assassin's Cread: Unity también introduce nuevos e importantes cambios en la saga. Como siempre podrás realiza toda la campaña/historia en solitario, pero si necesitas ayuda o deseas pasarlo en grande en equipo, ahora en Unity tendrás la posibilidad de ir por mundo abierto y completar todas las misiones que desees con hasta 3 amigos más a la vez. De forma, que 4 personas y sus 4 respectivos personajes podréis ir dando saltos por todos los tejados de Paris juntos.

Se espera mucho y bueno de este nuevo título Assassin's Cread, en exclusiva para PlayStation 4, Xbox One y PC, nos aseguran muchas horas de diversión en nuestras nuevas consolas o PC. Su lanzamiento está previsto para el 13 de Noviembre de este año.

En paralelo, Ubisoft no abandona a PS3 y Xbox 360, ya que también tendrán su juego para estas consolas y además en exclusiva, titulado Assassin's Cread Rogue, el cual disponéis de su correspondiente preview en este mismo número de Creative Future.

LEE TODOS NUESTROS NUMEROS

DESDE TU SMARTPHONE



REVISTA DE VIDEOJUEGOS



PODREMOS VIVIR LAS AVENTURAS DEL MUNDO DE DB CON NUESTRO PROPIO PERSONAJE

Otro título de la mítica saga Dragon Ball ya está en desarrollo, y promete contentar a los fans más puristas. Será el primer juego de la serie en ser Next-Gen, ya que será lanzado tanto para PS4 y XBO, como PS3 y XB360

Dragon Ball Xenoverse será el título de la nueva aventura de los archiconocidos Goku y sus amigos (y enemigos).
El juego está siendo desarrollado por Dimps, creadora de la magistral trilogía Budokai y del famoso Street Fighter IV. Esto ya es un buen aliciente para la saga, está desarrolladora sabe lo que hace.
Se tiene la intención de regresar a las raíces de la saga con este juego. La

historia de Dragon Ball en su formato digital ha tenido muchos altibajos, ha habido tanto buenos juegos como algunos horribles. Últimamente la saga no afinaba demasiado y ha sufrido algunas malas críticas.
Por lo visto hasta ahora, la producción contará con los ya habituales gráficos cel-shading y serán fieles al anime, como los fans piden.
Los personajes tendrán un especial cuidado en sus animaciones, prestando atención especial a las expresiones faciales, que se mejorarán para que puedan parecerse lo máximo posible a la de los personajes de la serie de televisión.
También serán mejorados los destrozos del terreno y los efectos a gracias a un nuevo motor: el Havok.

El estilo de los personajes y el entorno, como bien he dicho antes, será cel-shading, lo cual ya es común en las últimas entregas.
Los diseños tendrán un alto contraste y nivel de brillo parecido a lo que ya vimos en DBZ Battle of Z.




LOS EFECTOS ESPECIALES
LUCIRÁN MEJOR QUE NUNCA
CON EL NUEVO MOTOR

DRAGON BALL XENOVERSE

PLATAFORMAS: XBOX ONE, PS4, PS3, XBOX 360

GENERO: LUCHA

REALIZADO POR DIEGO CORISCO



El sistema de combate será parecido al ya visto en la trilogía Budokai, quedando presente la marca de Dimps.

Se ha confirmado un modo multijugador, que ofrecerá combates de hasta 4 personas simultáneamente, pudiendo combinarlos en combates 2 vs 2 o 3 vs 1, a parte del clásico enfrentamiento 1 vs 1.

Otra opción que dispondremos en el juego será la de crear nuestro propio protagonista, algo parecido al creador de personajes del Modo Héroe del Ultimate Tenkaichi, pero con mejoras. Podrás elegir entre las 3 especies más representativas de la saga: humanos (saiyans), namekianos o majins (cada uno con sus propios atributos). Como ya te imaginarás, dispondrás de habilidades y súper ataques de los héroes de la saga.

El juego todavía le queda un largo camino de desarrollo, ya que actualmente solo se ha podido probar una demo muy prematura en la Gamescom, esperemos que con el tiempo, se corrijan los fallos que tiene y se consiga acercar este juego lo máximo posible a la creación original de Akira Toriyama.

SAINTS ROW
GAT OUT OF HELL

EN ESTA OCASIÓN OS TRAEMOS SAINT ROWS: GAT OUT OF HELLM UNA EXPANSIÓN INDEPENDIENTE DE SAINTS ROW 4

¿Quién no conoce la saga Saints Row? Prácticamente nadie y más aún desde que volvió al estrellato con su tercera entrega hace unos años y hace relativamente poco con la cuarta

Para los que no sepan de que va Saints Row 4 aquí os pongo una pequeña sinopsis de la historia:
El jefe de Los Santos es elegido presidente de los Estados Unidos y se lleva a toda su banda con él a la casa blanca.

De pronto, justo antes de que el nuevo presidente pueda dar una charla a su país, unos extraterrestres atacan la tierra y comienzan a llevarse gente a otro lugar. Tras intentar detenerlos finalmente nos llevarán a una simulación de una ciudad llamada Steelport donde pronto comenzaremos a aprender poderes y habilidades que nos darán cientos de posibilidades para que reine el caso en la ciudad y así poder escapar de las garras del alienígena Zinyak, el abuelo de los alienígenas.

JOHNY GAT VUELVE PARA PONER PATAS ARRIBA EL INFIERNO

SAINTS ROW: GAT OUT OF HELL

PLATAFORMAS: XBOX ONE, PS4, PS3, XBOX 360, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



EL "ACOJONANTE" JUEGO DE VOLITION REGRESA MÁS ARDIENTE QUE NUNCA... LITERALMENTE

Después de la bufonada especial de Saints Row IV, muchos fans se han preguntado qué sería lo siguiente... la respuesta, disparar al Diablo a la cara. Juega en el papel de Johnny Gat o de Kinzie Kensigton mientras haces trizas el Infierno en una aventura por salvar al líder de las almas de los Saints. Iconos históricos, viejos amigos, enemigos pasados, una pistola que habla, un completo número musical y toda una serie de diabluras te esperan en esta expansión independiente que transcurre en el mundo abierto que será Saints Row: Gat Out Of Hell.

Gat out of Hell es la expansión independiente de la premiada saga multimillonaria Saints Row IV de Deep Silver y será editada el 30 de enero de 2015 en nuestro país, tanto en la nueva generación de consolas como en la anterior y en formato PC.

Y os preguntaréis ¿cómo puede ser esto si no está disponible para la nueva generación? Pues sencillo porque en la misma fecha saldrá Saints Row: Re-elected, que será la cuarta entrega para la nueva generación, que además contendrá la nueva expansión del juego.



AZEROTH SE ENCUENTRAN AL BORDE DE UNA GUERRA QUE DETERMINARÁ EL DESTINO DE DOS MUNDOS

World of Warcraft: Warlords of Draenor es la quinta expansión del galardonado juego de rol multijugador masivo online de Blizzard Entertainment, que enviará a los jugadores al mundo de Draenor en un momento decisivo de su historia para derrotar o apoyar a las leyendas del brutal pasado de Warcraft

Creative Future ha probado la beta de World of Warcraft: Warlords of Draenor y os vamos a contar que tal nos fue. Algo no muy extendido ya que en unos meses publicaremos el análisis pero si para que vayáis haciendo boca con lo que tendréis para jugar.

WoW: Warlords of Draenor, además de incluir grandes mejoras en este inmenso juego para los jugadores más expertos y seguidores de la saga, trae muchas ventajas y opciones para que pueda entrar gente nueva a jugar, para que tenga esa posibilidad de entrar en un MMO tan pulido, sin saber nada, y no morir en el intento.

Los nuevos mapas se centrarán en Draenor, un mundo de Orcos y Draenei, tiempo antes de que llegara la catástrofe y se convirtiera en Terrallende. Los mapas nuevos serán Cresta Fuego Glacial, Cumbres de Arak, Gorgrond, Nagrand, Valle Sombraluna, Talador y Selva de Tanaan.



WOW WARLORDS OF DRAENOR REESCRIBIRÁ LA HISTORIA



¿Y qué novedades nos trae esta expansión? La principal, un nuevo terreno para explorar que nos permitirá subir hasta el nivel 100. Otro factor determinante que traerá es que nada más entrar podremos crear un personaje nivel 90 para adentrarnos directamente en los nuevos territorios que han creado, junto con los modelos y animaciones de personajes que serán renovados. Hemos podido probarlos todos aunque como siempre al haber tanta gente jugando incluso siendo una beta a veces dificulta esto y da incluso momentos de lag, pero estamos hablando de que es la Beta.

Los orcos, los humanos y otros habitantes conocidos de Azeroth, personajes jugadores y no jugadores del juego original, ahora tendrán la misma calidad visual que las razas más nuevas, sin perder ni un ápice de su estilo y personalidad. Y os podemos decir que se nota muchísimo, ahora no habrá tantos saltos de una expansión a otra en lo que se refiere a calidad gráfica y en texturas. No es fácil describir la sensación de ver esos personajes que tanto años hemos usado con este nuevo cambio, solo podemos decir que los veáis por vosotros mismos.

WORLD OF WARCRAFT WARLORDS OF DRAENOR

PLATAFORMAS: PC

GENERO: MMO

REALIZADO POR BIBI RUIZ

El juego contará con muchos detalles nuevos, y funciones que van evitando poco a poco que nos hagan falta addons externos al juego. ¿Cuál nos encontramos interesantes esta expansión? Entre otros uno muy útil para las bolsas de inventario, donde podremos ordenar e incluso decirle que quieres que haya en cada bolsa.

Las ciudadelas solón se podrán tener en Draenor y hará falta ir a raid para conseguir seguidores que nos ayude a mantenerla. Como es de suponer, como solo estarán en Draenor solo podremos comenzar con ella a partir de llevar al nivel 90. Al construir y mejorar estas consigues mejoras para tu personaje aunque no vamos a comentarlas aun porque no nos ha dado tiempo a tanto.

No voy a entrar en detalles de grifos, habilidades, armas y demás porque con eso podríamos hacer una revista completa, así que todo listo, y a esperar el juego que llegará el 13 de noviembre de 2014.





ENTRETENIMIENTO COMO EL QUE SOLO FIFA SABE DAR

Este es el nuevo título del horno de EA Sports, un juego Free to Play, orientado a usuarios de PC, que hoy por hoy huele bastante a viejo, aunque sigue siendo entretenido como todos sus antecesores

Estamos ante la Beta del juego, es decir que no es un juego final, no falta que decirlo porque se ve a simple vista, normalmente en un análisis de un juego hablas sobre un producto final, que ya has probado, pero con las BETAS es más complicado sacar conclusiones, pues todo está en desarrollo.

A día de hoy, ¿que nos ofrece FIFA World Beta?

Pues entretenimiento delante de tu PC, posibilidad de jugar a largo plazo, pues lo normal es que tengas tu equipo y lo vayas mejorando temporada a temporada, comprando jugadores, sobornando árbitros etc... Es

coña. Vamos lo típico que se espera de un juego de esta clase.

La verdad que cuando empiezas a jugar se te activa el olfato, y te huele a viejo, gráficas desfasadas, sistema de control bastante extraños y con vida propia, lo normal de FIFA en su historia hasta las últimas excepciones claro.
Entrando un poco en profundidad en los aspectos del juego, lo que podemos encontrar, unos 600 clubes de futbol, en más de 30 ligas, y unos 16.000 jugadores. Donde puedes jugar en modo solitario subiendo a tu equipo a lo largo de 10 temporadas, donde jugaras todo tipo de torneos, y online donde podrás retar a tus amigos o a cualquier otro jugador para ver quien es mejor.

EA SPORTS
FIFA WORLD BETA
FICHAJES DE VERANO
RODRÍGUEZ 83 MCO 3-5-2 79 RIT 85 REG 79 TIR 55 DEF 82 PAS 66 CAB
KROOS 84 MCO 3-5-2 57 RIT 83 REG 83 TIR 62 DEF 85 PAS 56 CAB



FIFA WORLD

PLATAFORMAS: PC

GENERO: DEPORTIVO

REALIZADO POR DAVID VAQUERIZO

HABRÁ QUE ESPERAR A LAS MEJORAS DE FINAL DE AÑO

Mirando un poco en el futuro, se espera un nuevo motor gráfico para el juego a finales de año, algo que parece ser bastante necesario, porque este apartado no es nada espectacular.

Si buscas entretenimiento, tener tu propio equipo y guiarlo a lo largo de la historia... O de tu tiempo libre, eso ya como tu veas, este juego te traerá grandes momentos de piques cabreos y alegrías, pero si no te gusta esperar largas cargas online, te gustan las cosas novedosas y nuevas, ni te acerques, porque es más de lo mismo, pero online. Solo decir que hay que ver cómo va avanzando la cosa, de la beta al juego muchas cosas pueden cambiar.



TECLADO MECÁNICO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE

0mm
Reset
Razer™ Mechanical Switch actuation
Standard Mechanical Switch actuation
4.0mm

PROTECTIVE HOUSING TO KEEP DIRT AND DEBRIS AWAY FROM SENSITIVE PARTS
RAZER™ GREEN SWITCH CLICKY KEYS WITH OPTIMIZED TACTILE FEEL
GOLD PLATED CONTACT POINTS TO ENSURE YOU NEVER MISS A KEY STROKE
HIGH QUALITY SPRING WITH AN OPERATING FORCE OF 50G



MAS INFORMACIÓN:

HTTP://GOO.GL/Z7OGUU

THE CREW™

Jamás me había gustado tanto la beta de un juego, coges tu coche en EEUU, empiezas en chicago, arrancas pisas el acelerador y te vas de turismo por todo el país, ¡pero que más quieres en la vida para ser feliz!

The Crew Beta, hmm Coches... Bien, veamos. Uy, ¿este es el mapa? No creo. ¿Sí? Uy uy uy, ¡si este es el mapa! ¿Se puede recorrer entero? No creo. Uy uy ¡si se puede, Si se puede! Yes, We Can! Tengo un Mustang y los Estados Unidos recreados para recórrelos durante horas y horas, y esto es solo la BETA. YES, WE CAN!

Y esto es The Crew, un juego de carreras en solitario, cooperativo o multijugador, donde tienes el mapa mas inmenso que hayas visto en tu vida, kilómetros y kilómetros para recorrer, competir, o hace turismo, como podéis ver en mi canal podéis hacer turismo real, de Chicago a las Black Hills, si, si, esas montañas en EEUU con las caras de los presidentes esculpidas, pues si, están en el juego, y Chicago, las Vegas, Nueva York, Los Ángeles, pero que mas quieres!

El día 11 de Noviembre saldrá a la venta este juego, ya os anticipo que va a ser una locura, competiciones salvajes, comprar y personalizar vehículos como un loco, y tener un mapa gigante para explorar solo o con amigos, picarte y romper todas

THE CREW

PLATAFORMAS: PC, XBOX ONE, PS4, 360

GENERO: COCHES

REALIZADO POR DAVID VAQUERIZO

las leyes de carreteras habidas y por haber.

Hay ecuaciones fáciles, y esta lo es. Un mapa grande, cochazos, velocidad y amigos, coctel explosivo, nos para la guardia civil vamos al calabozo, pero como estoy en mi casa con el ordenador pues no pasa nada Aunque dieras positivo. No vas a poner a nadie en peligro, así que el 11 de Noviembre ¡a pisarle al acelerador a tope!

NO TE PIERDAS LOS GAMEPLAYS EN:
DAVIDCFUTURE

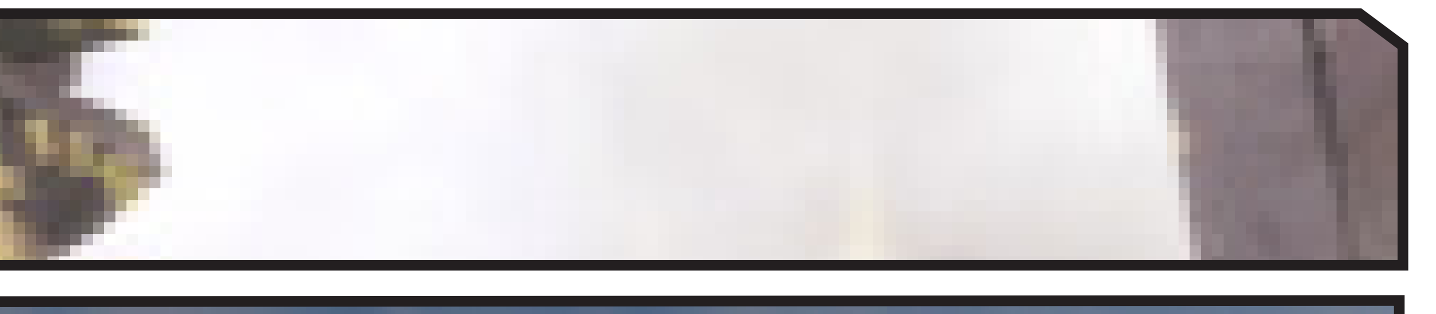


CURIOSIDADES

EQUÍPATE UNA MOCHILA NUEVA PARA EL COLE

Una super mochila inspirada en la pequeña consola que tuvo hace más de 25 años Nintendo, Gameboy. Perfecta para los jugadores que empezamos en los 80 nuestras andadas, ya que hará florecer nuestra nostalgia. Puedes comprarla por menos de 40 euros en ThinkGeek. La mochila no es oficial, y en vez de GameBoy pone Travel Boy pero es una buena opción de tener algo más de merchadising de esta gran pequeña consola.





SETAS COJINES

Siempre nos encontramos con objetos de Nintendo. Ya sabéis que hay por todos lados merchadising de Nintendo, y de todos los tipos, así que esta vez os traemos un par de cojines. Dos modelos distintos de setas: Rojas o Verdes, sin ninguna otra diferencia aparte de eso. Son muy blanditas y producto oficiales. El precio de cada una es menos de 10 euros y es un regalo super original.

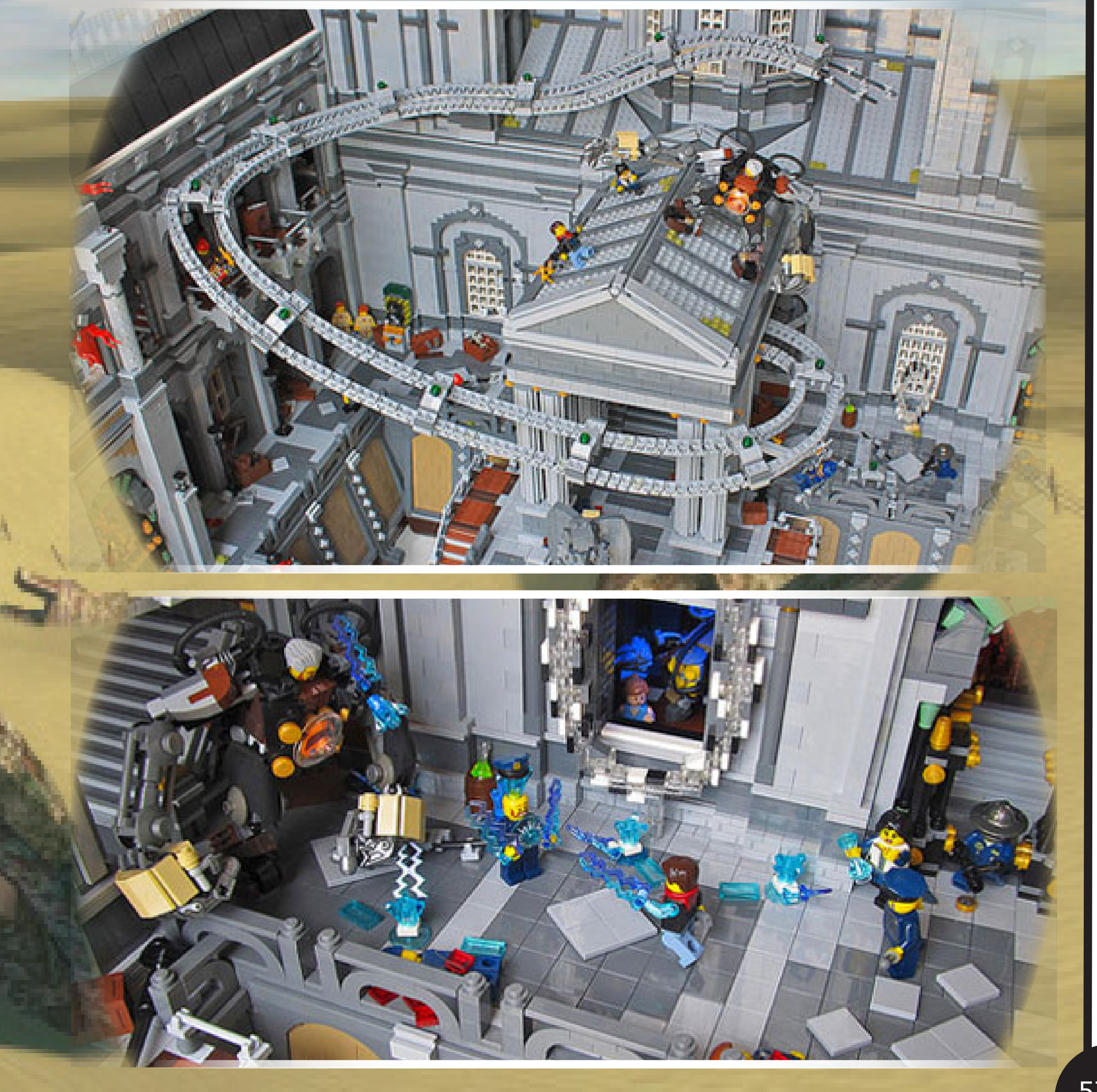
MAS ROPA PARA ELLAS

Ya son algunos número que os hemos traído elegantes y curiosas prendas para ellas, porque esas mismas para los chicos... como que no. De todas formas este mes seremos algo más recatados y os traemos una camiseta que va de lujo ahora que están a punto de salir dos nuevos juegos de la saga Assassin's Creed. El precio es de menos de 20 euros y lo puedes comprar en ThinkGeek. Desde la talla S a la XXL.



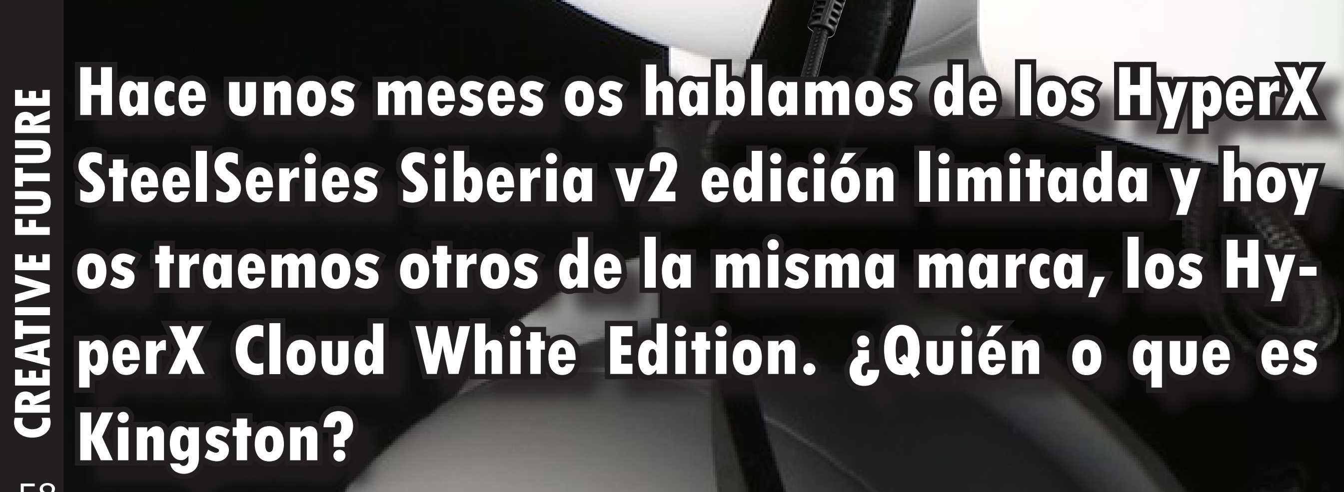
LEGO INFINITE

LEGO siempre estará con nosotros. Cada vez son más los juegos que tenemos, han llegado hasta la ¡Gran pantalla! Y por supuesto serán muchas las figuras que seguirán saliendo. No sabemos de quien es este trabajo pero si que es espectacular, han montado la ciudad de Columbia enteramente con piezas de LEGO y con las figuras y objetos que encontramos en el juego de Bioshock Infinite. ¿Qué será lo siguiente?



HYPERX CLOUD

WHITE EDITION BLACK EDITION



Hace unos meses os hablamos de los HyperX SteelSeries Siberia v2 edición limitada y hoy os traemos otros de la misma marca, los HyperX Cloud White Edition. ¿Quién o que es Kingston?



La compañía Kingston Technology Company es el mayor fabricante independiente de productos de memoria del mundo, es imposible que no supierais nada de ellos hasta el momento y seguramente sí mirar en buenos pc seguro que contáis con una memoria de ellos. Kingston diseña, fabrica y distribuye soluciones de memoria para equipos sobremesa, portátiles, servidores e impresoras, además de productos de memoria Flash para PDAs, teléfonos móviles, cámaras digitales, reproductores MP3 y ahora también auriculares. Kingston se expande y dispone de centros de producción en California, Taiwán y China, y representantes de ventas en Estados Unidos, Europa, Rusia, Turquía, Ucrania, Australia, India, Taiwán, China y América Latina.

>>

TENDRÁS DONDE ELEGIR PARA ESCUCHAR: CONSOLA O PC



CARACTERISTICAS

Como son muchos los auriculares para Gamers que podéis encontrar en el mercado y muchas veces la única posibilidad de saber las diferencias entre unos y otros son las características, aquí os las pondremos todas para que las conozcáis aunque os invitamos a no solo leer este apartado ya que tanto el diseño como el funcionamiento es muy importante también a la hora de comprar.

Datos de los auriculares:

- Tipo de transductor: diámetro de 53mm dinámico
- Respuesta de frecuencia: 15Hz–25,000 Hz
- Nominal SPL: 98±3dB
- Principio de funcionamiento: cerrado
- Impedancia nominal: 60 Ω por sistema
- T.H.D.: < 2%
- Capacidad de gestión de la alimentación: 150mW
- Acoplamiento auditivo: circumaural
- Aislamiento sonoro: aproximadamente 20 dBa
- Presión de diadema: 5N
- Peso con micrófono y cable: 350g
- Longitud de cable y tipo: 1m + 2m extensión + 10cm iPhone
- Conexión: clavija mini estéreo 3.5 mm



Datos del micrófono:

- Tipo de transductor: condensador eléctrico
- Principio de funcionamiento: gradiente de presión
- Patrón de polares: cardiode
- Sistema de alimentación: Alimentación AB
- Tensión de voltaje: 2V
- Consumo de corriente: max 0.5 mA
- Impedancia nominal: ≤2.2 kΩ
- Voltaje a circuito abierto: at f = 1kHz: 20 mV / Pa
- Respuesta de frecuencia: 100–12,000 Hz
- THD: 2% at f = 1kHz
- Max. SPL: 105dB SPL (THD≤1.0% at 1KHz)
- Salida de micrófono: -39±3dB
- Longitud de micrófono: 150mm (incluido cuello)
- Diámetro de la cápsula: Ø6*5 mm
- Conexión: clavija mini estéreo 3.5mm

Características generales:

- Cómodos: orejeras de espuma con diadema de piel
- Personalizables: incluye orejeras de velverón ade más de las de piel
- Compatibles: funciona en PC, tabletas, smartphones, y consolas PS4
- Llamativo: Diseño de la marca HyperX en rojo y ne gro o en blanco y negro
- Garantizado: dos años de garantía con servicio de atención al cliente gratuito



DISFRUTA DE TUS VIDEOJUEGOS COMO NUNCA CON LOS HYPERX CLOUD WHITE EDITION O BLACK EDITION



CONTENIDO

Esta sección será corta pero a la vez interesante, porque os vamos a contar que nos trae la caja cuando la abrís. Para algunos será algo poco interesante pero para otras tendrá mucho valor, ya que en pocos sitios te cuentan esto y a veces es muy importante saber que no vamos a encontrar. Pues ahí va el listado del contenido:



Auriculares HyperX Cloud
Micrófono desmontable
Enchufe para micrófono
Adaptador de auriculares para aviones
Bolsa de malla
Cable divisor de auriculares (10 cm)
Cable de extensión (200 cm)
Caja de control con cable de 100 cm (el cable tiene enchufes de audio de 3.5 mm)
Juego de repuesto de almohadillas imitación terciopelo

DISEÑO



Presentan un diseño rematado en blanco y negro, un confort al que ya venimos acostumbrados con otros productos de la misma gama. La diadema es de piel acolchada, muy cómoda para llevar puesta. Y la almohadilla, de espuma, que recubre los cascos es perfecta para cancelar el ruido exterior, con lo que podemos disfrutar de nuestros videojuegos sin interferencias externas, algo más que útil para juegos donde hasta una pisada será importante para nuestra supervivencia. Esto es importantísimo en campeonatos oficiales como por ejemplo los de la LVP, donde en Call of Duty Ghosts no solo es importante saber jugar, también lo será escuchar lo que nos rodea.

También cuenta con algo más que útil, un micrófono que se adapta a la posición que nosotros queramos ponerlo pero no solo eso, sino que además se puede extraer, se pueden desprender de los auriculares para que en caso de solo queremos escuchar algo, ya sea un juego, música o película no nos molesten, usar nuestra música en el smartphones y tabletas gracias a su reproducción mejorada y más nítida de los tonos graves, medios y agudos. Por si se rompen o queremos cambiarlas tendemos orejeras intercambiables.

La estructura es de aluminio, sólida, con acabado de cuero y con el nombre de la marca bordado en su parte superior, con cable trenzado y además con una funda de viaje blanca y resistente, muy buena para trasportar los cascos y que no se nos rompan ni se rayen en nuestros viajes.

Además hay para elegir entre dos colores, para que escojáis los que más os gusten o los que más a juego vayan con vuestras consolas. Tenéis para elegir entre blanco y negro.

FUNCIONAMIENTO



Estos auriculares son orientados para gaming profesional, con estos cascos disfrutareis como un sonido como nunca lo habéis hecho. Muy cómodo, lo ya comentado, de que el micrófono se puede desenganchar. El uso de este es perfecto, se nos escucha con una nitidez sorprendente tanto si lo tenemos cerca de la boca hablando flojo como alejado un poco hablando a voz normal y con ausencia de sonidos ambientales.

Hemos probado los auriculares con juegos tanto en PC como en PlayStation 4. En todos ellos el resultado ha sido el mismo, espectacular, una reproducción clara precisa y

limpia, una experiencia más que satisfactoria donde se podían intuir claramente de donde llegaba cada sonido y diferencias entre tonos medios, altos y bajos. Algunos de los juegos probados han sido Call Of Duty Ghosts, World of Warcraft Warlods of Draenor (Beta), The Last of Us Remasterizado, Diablo 3: Reaper Of Souls – Ultimate Evil Edition, Plantas vs Zombies Garden Warface y League of Legends. Como podéis ver hemos probado juegos de diversos géneros para ver la profundidad del sonido, y el detalle del ambiente dentro de cada juego. Han sido juegos de acción y rol aunque muy distintos entre ellos.





Además cuentan estos auriculares con una gran comodidad tanto a la hora de encajarlos en nuestra cabeza como por el peso que tiene ya que son muy ligeros.

Aunque la idea de los HyperX Cloud White Edition es usarlos para jugar a nuestros videojuegos tanto de manera profesional como particular también podéis usarlos para escuchar música en las tabletas o smartphones, o ver películas en la televisión o pc. Ahora el cine llega a tu casa con el sonido reproducido a través de estos auriculares, sobre todo si vemos alguna película con el sonido directamente sacado desde un blueray.

Para terminar con el reportaje podemos deciros que los cascos se pueden comprar en Life Informática o Amazon. El precio de estos magníficos auriculares es de 77 €, un buen precio sabiendo la calidad de la que disponen tanto en funcionamiento como en diseño. Solo decir que estos auriculares no solo serán para jugadores de PC ya que son compatibles con las consolas de vieja y nueva generación. Y además con smartphones y tabletas. Como dato de interés son los auriculares oficiales de Intel Extreme Masters, Alliance Gaming, CNB e-Sports Club, SK-Gaming y Team Liquid.



También podéis encontrar más información en:

- Página oficial: http://www.kingston.com/es/hyperx/cloud
- YouTube: http://www.youtube.com/kingstonhyperx
- Facebook: http://www.facebook.com/hyperxcommunity
- Twitter: http://twitter.com/hyperx
- LinkedIn: http://www.linkedin.com/company/164609?trk=tyah
- Google+: https://plus.google.com/u/0/+kingston/posts

MÁSTER EN PRODUCCIÓN DE VIDEOJUEGOS MULTIPLATAFORMA DE



El segundo año de este Master ha vuelto a ser un éxito y en Creative Future os contamos como ha ido. Esperemos que los nuevos alumnos tengan tanta suerte como los anteriores ya que algunos están trabajando en estudios de desarrollo como Risin' Goat, EducaGames

Ha terminado la 2ª Edición del Master en Producción de Videojuegos Multiplataforma de IPECC en la Universidad de Alcalá con colaboración de Electronic Arts y ha dejado en el mercado a catorce grandes y nuevos creadores de videojuegos.

Durante el master han recibido formación en marketing, producción, diseño, narrativa, arte, programación y distribución, un completo repertorio que será imprescindible para que una vez salgan puedan entrar en diferentes sectores dentro de una empresa o montar su propio estudio de desarrollo. “Experimentar todo el proceso de producción nos ha permitido entender mejor cómo podemos integrarnos en un equipo y aportar lo máximo posible desde el puesto que nos corresponda”, asegura David Rioja, uno de los alumnos, tras la presentación de su juego.

“Lo más interesante es llegar a conocer y practicar todos los campos que conlleva la producción de un videojuego y no limitarse solo a la parte técnica como la programación o el arte”, comenta Daniel Ramos.

EL MASTER

Este master de modalidad presencial tiene como sede la Casa del Lector - Matadero Madrid. La duración del mismo es de nueve meses con horario de tarde y el precio ronda los 6.000 euros. El título es Máster en Producción de Videojuegos Multiplataforma, título propio expedido por la Universidad de Alcalá (Codirectora UAH: Pilar Lacasa) en colaboración con Electronic Arts.

Los objetivos que busca este master son aumentar al máximo los conocimientos con clases prácticas en grupos pequeños y para ello pone a tu disposición los mejores profesionales en activo, conocer lo último en tecnología con empresas como EA o FX y sobre todo finalizar el máster con tu videojuego hecho y comercializado.

Información sobre el master

LOS JUEGOS

LOS JUEGOS QUE SE HAN PRESENTADO COMO PROYECTO FINALES SON ADAM, ANDY: THE MAGICAL TRAIN, FISHFACE: THE CURSE, THE LOST SYMPHONY Y ZOMBICOPTER

Para ayudar en estas nuevas personas en el sector vamos a hablar de los 5 juegos presentados junto con los enlaces para que podáis ver cómo va el desarrollo de cada uno.

Adam - En él el jugador encarnará a Adam, un paciente de un psiquiátrico que se ve atrapado en un mundo de pesadilla dentro de su propia mente durante las sesiones a que se ve sometido. Tendrá que superar los puzzles y obstáculos que su mente creará, basados todos ellos en sus miedos y fobias, para recuperar la cordura y liberar a su mente.

Autores: Rafael López Dorado, Juan Miguel Matas Santiago, Daniel Ramos Petit, Daniel Tena Cabo

Enlaces: www.indiefferent.com, www.twitter.com/indiefferentgms

Andy: The Magical Train - Andy The Magic Train es un divertido juego educativo que permite a los niños a partir de 3 años desarrollar 3 capacidades cognitivas, "Identificación Visual", "Memoria" y "Reconocimiento Auditivo". A lo largo de la aventura interactuarán con animales, colores, letras y formas geométricas.

Autores: Bilal Noubah, Christian Garnez, Miguel Chirinos

Enlaces: https://www.facebook.com/andythemagictrain



Fishface: The Curse - ¡Sobrevive! Elige entre los 8 personajes que sufren la maldición de la Gamba Dorada y pelea en carreras de hasta 4 jugadores por la supervivencia. Corre, salta, esquiva y utiliza todos tus trucos y armas contra tus adversarios para conseguir ser el último que quede en pie. En FishFace todo el mundo quiere verte morder el polvo ¡Demuéstrales quien manda!

Autores: Daniel García Nebrera, Ángel Álvarez Muñoz

Enlaces: http://www.fishfacegamestudios.com/

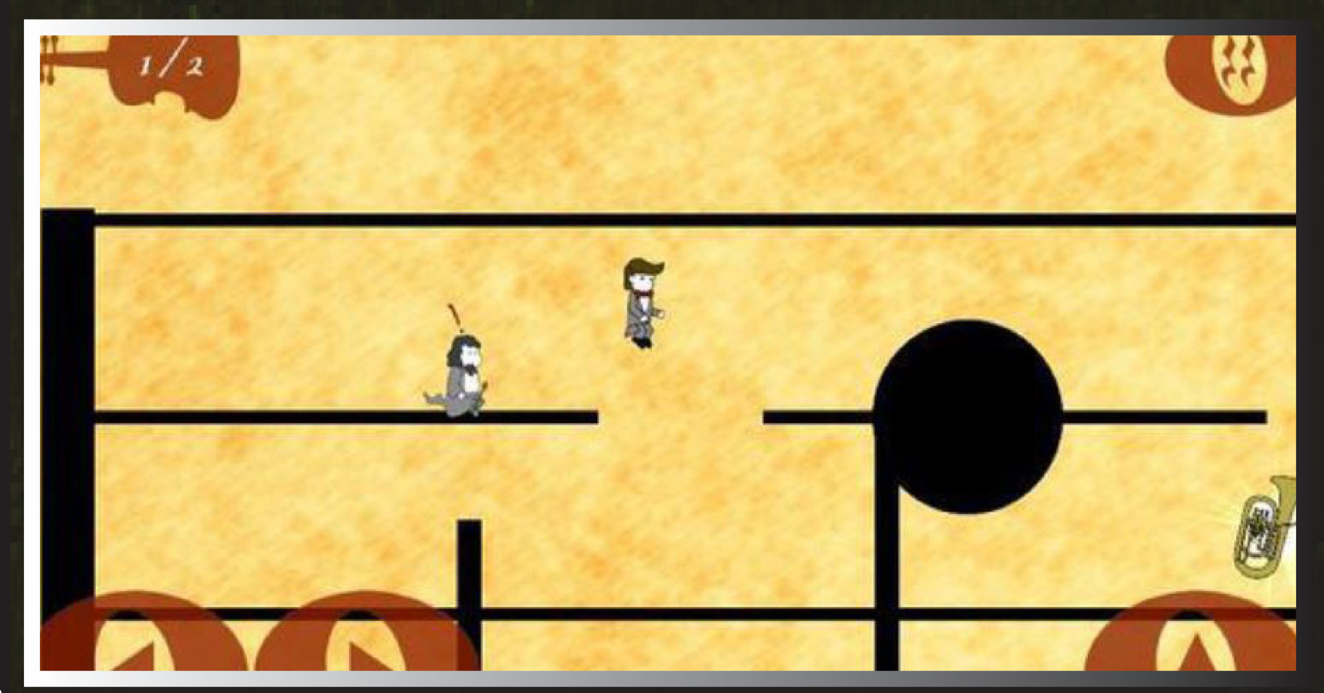




The Lost Symphony- Ayuda a Ludwig Jr., un joven director de orquesta, a escapar de la partitura en la que misteriosamente ha quedado encerrado. Para ello, recupera los instrumentos musicales escondidos en cada nivel e interacciona con las notas musicales para descubrir nuevas vías de escape. Pero ten cuidado, ¡Ludwig Jr. no está solo!

Autores: Stephen James Baker, Álvaro Sáez Hernando, Daniel León, Arturo García Cano
Enlaces: http://thelostsymphonygame.blogspot.com.es/ , https://www.facebook.com/LostSymphony , https://twitter.com/_LostSymphony_





Zombicopter - Arcade de habilidad y lógica para tabletas, en el que el jugador debe atraer grupos de zombis hasta un hospital para ser curados. Esto lo hará conduciendo un helicóptero desde el que cuelga nuestro héroe, el becario Ethan Hung, que actúa como cebo y despeja el camino para el paso de los zombis.

Autores: Christian Garnez, David Rioja Redondo

Enlaces: http://zombicopter.com , http://twitter.com/zombicopter





Para finalizar solo deciros que reviséis los grandes trabajos de estos alumnos para que veáis que nuestro país poco a poco se está haciendo un hueco para crear más profesionales y publicar nuevos juegos en el mercado para que además de un ser un país líder en el consumo de videojuegos también lo seamos en la creación de los mismo. Nuestra enhorabuena a estos 14 alumnos del Master en Producción de Videojuegos Multiplataforma de IPECC



NINTENDO RENUEVA SU PORTÁTIL CON NUMEROSAS NOVEDADES

Nintendo nos sorprende con un anuncio especial de la nueva revisión de 3DS: la New 3DS. Nos ofrecerá una serie de mejoras bastante interesantes para los usuarios de la portátil

Hace escaso tiempo Nintendo presento en un Nintendo Direct exclusivo de Japón la New 3DS, consola portátil de la familia 3DS que mejorará varios aspectos de los anteriores modelos. La mencionada consola será lanzada en Japón el 11 de octubre, en dos formatos: New 3DS estándar y New 3DS XL (con pantallas más grandes). En el lanzamiento se dispondrá de dos colores por modelo, negro y blanco para la estándar, y azul metálico y negro metálico para la versión XL. Sin embargo, aunque el ND estaba destinado al público japonés, Nintendo ha con-

firmado que la revisión será lanzada en Europa y América durante el 2015, algunos rumores apuntan al lanzamiento durante el primer trimestre aquí, en nuestras tierras.

Como anteriormente comentaba en la introducción, la consola presentará novedosas características que abrirán las puertas a nuevos productos. Una de estas mejoras es el tan demandado stick derecho que los usuarios pedían a gritos. Será un pequeño joystick miniaturizado llamado C-Stick, estará situado a la derecha de la pantalla táctil, justo al lado de los botones A/B/X/Y. Aparte, se añadirán dos nuevos botones que ya han sido vistos en mandos de la Wii o Wii U, son el ZL y ZR, que se encontrarán contiguos a los clásicos L y R.





ESTARÁ BASADA EN EL DISEÑO DE SNES Y GAMECUBE

Haciendo honor a la característica que da sentido a la 3DS, el efecto 3D estereoscópico sin gafas, Nintendo lo ha mejorado para que los jugadores sean capaces de visualizarlo sin problemas desde cualquier ángulo. Anteriormente se debía tener la consola perfectamente centrada para poder apreciar el efecto sin complicaciones. Esto se logrará gracias a la cámara interior, que hará un seguimiento de tus ojos para poder ajustar el 3D a tu vista. Aprovechando la nueva funcionalidad de la cámara y como aditivo menor, se podrá ajusta el brillo automáticamente, debido a que la cámara captará la luz exterior. Otra mejora importante, quizá la más relevante, es que se ha producido un aumento de la RAM, que en este caso será el doble, y otro aumento, aunque menor, en la vídeo-RAM. Esto hará que esta consola sea bastante más potente y pueda correr software mejorado, por lo tanto, Nintendo ya ha anunciado que habrá aplicaciones y títulos exclusivos para este modelo de portátil. Esta noticia ha encantado a algunos fans, pero muchos otros han protestado, pensando que es una sucia jugada. Pero estos títulos exclusivos no serán ni mucho menos, los pesos pesados de la com-

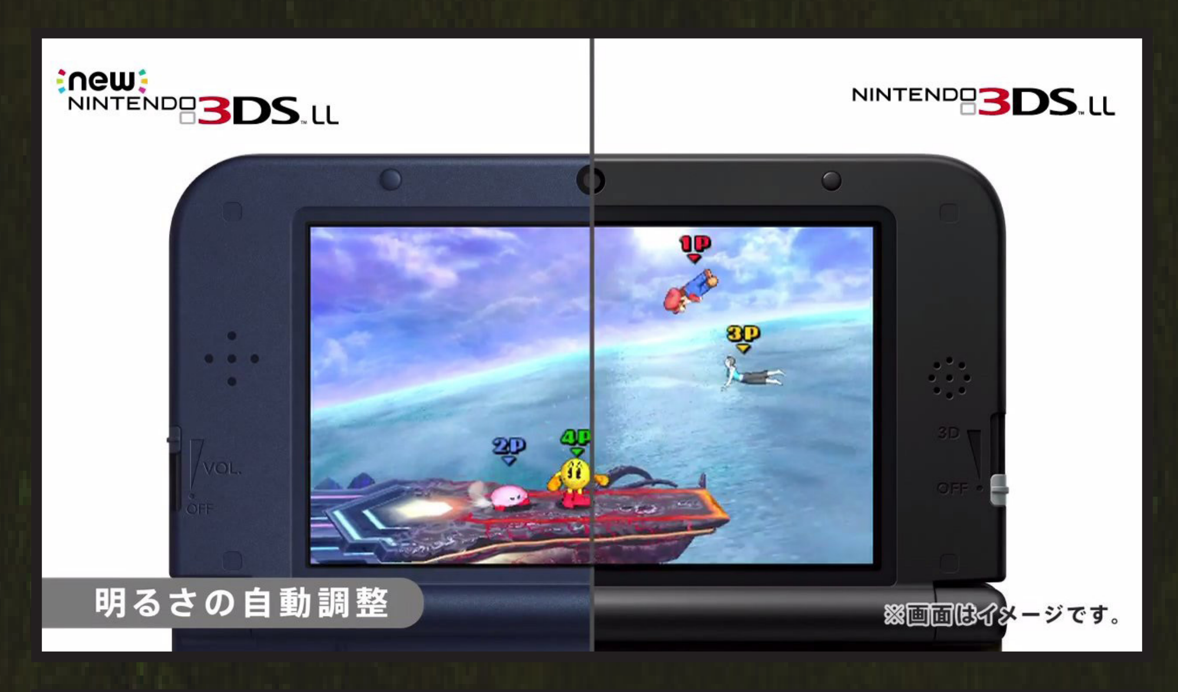
pañía, claro está. Por ahora se ha confirmado solo un juego exclusivo, Xenoblade Chronicles, que será un port del glorioso juego que ya se vio en Wii, aunque otras compañías ya están planeando portear más juegos.

Aprovechando este aumento de potencia, el navegador de la consola será renovado ofreciendo una mejora en cuanto a calidad de navegación y velocidad, permitiendo incluso poder abrir varias pestañas, cosa que hasta ahora no era posible. También soportará HTML 5. Sin embargo, el navegador tendrá aplicado un filtro de forma obligatoria, que solo se podrá desactivar PAGANDO, eso es algo que a muchos usuarios les desagradará. También se harán mejoras significativas en la velocidad de la tienda Eshop y Miiverse, mostrando en el Nintendo Direct un aumento del 40/50% durante la navegación por lo servicios y en la velocidad de descarga.





Tengo buenas noticias para los que les guste personalizar al máximo su consola, la New 3DS permitirá cambiar la carcasa por otras que Nintendo pondrá a disposición de los usuarios por un precio que oscilará entre los 7 euros y los 21 euros. Hay carcasas de todo tipo, desde colores lisos hasta motivos nintenderos. Ya hora viene el pero, el intercambio de carcasas solo estará disponible para la New 3DS estándar; a cambio la New 3DS XL será la única que recibirá ediciones especiales. Continuando con el tema de la personalización que tendremos a nuestro alcance habrá un amplio catálogo de fondos de pantalla protagonizados por los personajes más populares de la compañía. Además, también podremos modificar el diseño de las carpetas, los iconos, la música de





CONTARÁ CON SOFTWARE EXCLUSIVO, COMO EL PORT DE XENOBLADE CHRONICLES



fondo e incluso los efectos sonoros. Aquí no acaba la cosa, la New 3DS contará con NFC (Near Field Connection) integrado, permitiéndonos usar las figuritas Amiibo directamente, sin el periférico que necesitará el modelo original. Además, el lector SD será sustituido por un lector MicroSD, que nos permitirá mayor comodidad a la hora de guardar datos. De hecho, podremos compartir archivos entre nuestro PC y nuestra consola vía Wifi. Para terminar, la consola contará con algo más de batería, de 3.5 a 6 horas en su versión estándar, y hasta 7 horas en la XL. ¿Será esto simplemente una revisión, o es el comienzo de una nueva generación de portátiles Nintendo?



SOMOS LOS REYES DEL SUBSUELO

Metro Redux nos brinda la posibilidad de jugar a dos juegazos de la saga Metro en la nueva generacion. En este número os traemos el análisis de Metro 2033, el primero de los dos para contaros las experiencia vividas. ¿Para cuando el segundo? En el número 49 de Creative Future.

El Metro para mí nunca volverá a ser lo mismo, ahora es un sitio donde la humanidad trata de sobrevivir, donde nos defendemos de los mutantes e intentamos escondernos de los oscuros, giro una esquina y miro al fondo asustado esperando que no me salga ninguna criatura y me intente comer, es coña claro, no estoy loco, pero es que este juego me ha marcado, primero porque me ha enganchado y segundo porque lo he jugado con muchos de vosotros a través de YouTube, donde día a día nos hemos armado y nos hemos metido en los túneles.

Nos encontramos en nuestra base, el mundo es distinto, mas bien, el mundo es una soberana castaña infectada por mutantes y bichos cabroncetes. Si, esta descripción es más acertada, me llamo Artyom y soy una persona que sobrevive en el subsuelo, en los túneles del Metro, es el año 2033, y la tierra como ya he dicho esta jodida.


METRO
REDUX
SEAS MUTANTE O SEAS OSCURO
VOY A POR TI, TE LO ASEGURO



Mi base no está en su mejor momento y mi misión me llevara a través de muchos lugares, donde me topare con mutantes de muchos tipos, perros cabroncetes, bibliotecarios chetados a los que daré una dosis de amor en forma de plomo y donde los oscuros intentaran violarme el cerebro.

Como en mucha historia, Hunter es el maquina, el crack, el Julio Iglesias del Metro, un soldado con dos narices bien puestas, que se va solo a aniquilar a los monstruitos y que nos deja nuestra misión, vete a ver a Miller y cuéntale que me voy a pegar tiros, y que no creo que vuelva. ¡Aquí empieza la fiesta!

Túneles, Bestias, amigos con nombre de Licores, misiones en solitarios las que más, pero también con amiguetes, repartiendo plomo por todo el Metro, parece la ONG del plomo de escopeta PUM PUM PUM! Somos los reyes del subsuelo, pero también de la superficie, limpiamos bibliotecas de bibliotecarios que buscan amor, tres metros y doscientos kilos de bibliotecario mutante.

¿A que pinta bien? No os quiero contar la historia porque no me gusta nunca contarla de un juego, pero os hago una historieta, para que os entre ganas de jugarlo o de verlo en YouTube si preferís.



IR EN METRO NUNCA VOLVERÁ A SER LO MISMO

Juégalo en modo Spartan o Survival: aborda la campaña como si fuera un survival horror de tensión creciente o afróntala con las habilidades de combate de un Ranger Spartan, gracias a estos dos modos de juego.

Metro 2033 Redux, es una remasterización de este juegazo que ya salió hace un tiempo y que te enganchara porque tiene la dosis justa de miedo, con un ración de patatas, perdón digo de acción tremenda! Y todo esto salió de la mente de un genio en mi opinión y es que Metro 2033 es un libro, un pedazo de libro del autor Dmitry Glukhovsky.

GENERO: ACCION

PLATAFORMAS: PS4, XBOX ONE

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: 4A GAMES

18
www.pegi.info

METRO 2033 REDUX

HISTORIA	10
GRAFICOS	8.5
MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.6
TRADUCCION	10

NOTA
9.2

REALIZADO POR DAVID VAQUERIZO

Gráficamente esta remasterización, está a la altura de las circunstancias, porque los ambientes son muy buenos y te invitan a viciarte y a meterte en el personaje, Artyom un tipo fantástico, y ya si te pones unos buenos cascos con sonido envolvente te lo vas a pasar fantásticamente. A nivel historia el juego es espectacular, pero todo acompaña, es una suma y sigue, no tengo más que buenas palabras para este juego, y palabras de agradecimiento para el autor que invento todo esto. Puedes comprar Metro 2033 Redux y Metro: Las Light Redux individualmente como una descarga digital por un PVP-R de 19,99 € cada uno. O conseguir ambos títulos juntos en el pack doble Metro Redux. Además si has probado el anterior juego antes de esta edición te podemos decir que el juego ahora cuenta con nuevos modos de juego y contenido y características adicionales hacen de Metro Redux un pack convincente para recién llegados y fans de la serie. Metro Redux incluye dos campañas completas que se combinan para crear una aventura épica individual, además de 10 horas adicionales de contenido extra.

CONCLUSIÓN

Si te gusta los shooter con toque survival y con una historia “Guapa Guapa” No lo dudes, vete a tu tienda y cómpratelo, porque te va a gustar y lo vas a disfrutar, y cuando acabes y pienses “mierda ya lo he acabado” te diré, que va, tienes Metro Last Light para seguir la historia y seguir viciándote horas y horas. Todo en el paquete Redux que nos trae de vuelta este pedazo de Juego.



TENDREMOS EL JUEGO COMPLETO CON MEJORES GRÁFICOS Y TODO EL CONTENIDO ADICIONAL INCLUIDO

Tras el éxito del juego en exclusiva para Xbox One el juego llega ahora para los jugadores de PC ¿Dejaras pasar la oportunidad?

Comenzaremos con una cinemática que nos muestra un palacio que se cae a pedazos y un emperador pidiendo clemencia por su vida. Nerón Augusto Germánico está viendo como su ciudad está siendo masacrada y no puede hacer nada por impedirlo. En este momento cogeremos a Marius Titus y empezaremos a matar cruelmente a los bárbaros que se interpongan en nuestro camino.

El juego ya salió para Xbox One con su lanzamiento y ahora ha llegado por fin para los jugadores de pc en Steam. El juego no es solo un simple port del anterior, ya que ha sido adaptado con perfección para PC, con un apartado gráfico muy mejorado, tanto que el juego funciona incluso a 4k, ¿Cómo os habéis quedado?


UNOS MOVIMIENTOS MUY REALISTAS



VENGA EL HONOR DE ROMA

Para ayudarnos con los movimientos del personaje comenzaremos con un breve pero completo tutorial donde nos mostrarán o más bien nos enseñara a usar los movimientos básicos para ir avanzando en el juego. Lo primero que nos mostrarán serán las ejecuciones que están marcadas de una forma curiosa. A la hora de hacer el o los golpes finales, los enemigos tomarán una aureola de color azul o amarillo y nosotros tenemos que pulsar correcta y finalmente si hacemos bien la ejecución se nos dará un bonus, por ejemplo, lo primero que veremos es un bonus de regeneración de salud. Los combos no son

obligatorios por supuesto pero siempre será más que recomendables de hacer tanto por los bonus que nos dan como por las escenas que nos muestran. Si habéis comenzado el juego y ya habéis pasado este punto prepararos porque este juego no es para débiles. Las escenas de batalla y la cinematográfica no se cortarán a la hora de mostrar pinchados de espada, sangre, huesos rotos y demás, como he dicho, no es un juego para débiles. Interactuar con el entorno será un lujazo. Comenzaremos a desfrutar con ello nada más coger la ballesta con flechas ardiendo y ya veréis de lo que hablo. Nos pondremos a destrozar todo y acabar con los enemigos haciendo arder todo lo que podamos. Además de matar, asesinar y destrozar, por detrás de todo esto, tendremos una estructura que hará que lo hagamos mejor o peor, y estás son la habilidades. Estas habilidades las iremos mejorando con las batallas que realicemos. Las mejoras se dividirán en cuatro grandes bloques: salud, Foco, Ganancia y Combate. Cada una de ellas contará con distintas opciones. Lo curioso de esto es que no siempre tendremos que gastar lo mismo para comprar cada habilidad porque aparte, de cómo es de suponer, que no valen el mismo precio todas las mejoras, tendremos la opción de obtenerlas invirtiendo Oro o Valor. Inicialmente podremos escoger, si tenemos suficiente valor u oro, una mejora en cada apartado, ya que para desbloquear las demás deberemos subir nuestro rango.





LA VENGANZA SERÁ EL MOTOR ES ESTA IMPACTANTE HISTORIA

Por poner algunas pegas al juego podemos decir que es demasiado lineal y que abusa mucho de matar y avanzar. Ya hemos comentado que iremos viendo distintas ejecuciones y que iremos mejorando habilidades para ser más fuertes y resistentes pero esto no afectará a la historia en sí.

Si hablamos del apartado gráfico, podemos decir que ha mejorado lo que ya era muy bueno. En consola ya lucia per-

GENERO: ACCION | PLATAFORMA: PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: CRYTEK



NOTA 9.1

RYSE SON OF ROME

HISTORIA	8.4
GRAFICOS	9.9
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.6
TRADUCCION	10



REALIZADO POR BIBI RUIZ

fecto, el movimiento de los personajes será increíble visiblemente, los ataques, las salpicaduras de sangre, los escenarios, los eventos que ocurren a nuestro alrededor, los gestos de la cara, pues además de todo eso en pc se ha mejorado todo y encima si tienes la posibilidad puedes jugarlo en ultra-HD 4k. Modo Gladiador aumentará las 8 horas de campaña dándonos la posibilidad de jugar en cooperativo o en solitario. El modo incluye tres opciones: Arena, Ronda a Ronda y Solo. Donde iremos a varias arenas para completar diferentes desafíos. Algunas de las que tenemos son: Defensa de roma, Trabajo en equipo, Los grandes juegos, Roma clásica y Hordas Infinitas. ¿Qué material extra trae la versión para PC? El juego llega con el material extra que se lanzó originariamente como contenido adicional. El pack The Colosseum, que contiene dos nuevas apariencias para los personajes, y dos nuevas arenas. El pack Mars' Chosen, que contiene una nueva apariencia, cuatro arenas y un nuevo modo supervivencia. El pack Duel of Fates con dos personalizaciones más para los jugadores, dos arenas, y un nuevo mapa de supervivencia. Y finalmente el pack Morituri, con tres arenas, dos mapas para el modo supervivencia, y cinco arenas para el modo de un único jugador.

CONCLUSIÓN

Ryse: Son of Rome es un juego hack &slash mezclado con multitud de acciones QTE, un juego bastante adictivo, no porque tenga un ritmo frenético, más bien, porque es realista, cargado de acción con una emotiva historia y unos gráficos espectaculares haciendo uso de ultra-HD 4k.



LO MÁS NOVEDOSO, NO ES SIEMPRE INNOVAR SINO SABER COMBINAR

Cuanto tiempo esperando, cuantas veces nos han dicho los millones que ha costado, cuantas veces nos han repetido lo bueno que es, pero ahora que ha pasado un mes de su lanzamiento y todos lo hemos podido jugar vamos a hacer un análisis objetivo que no deje indiferente a nadie

Empecemos con una suma, Halo + Star Wars + World Of Warcraft = Destiny, y ¿qué pasa cuando mezclas todo esto? Pues que te sale un juegazo dicho tranquilamente, pero un juegazo con las mangas cortas, o con los pantalones pesqueros lo que prefiráis. He tenido la oportunidad de probar durante muchas horas este juego, y es un juego adictivo, un juego novedoso, y que te aporta un valor añadido distinto al típico shooter, pero cuando estas a punto de dejar el mando de tu consola y arrodillarte delante de tu videoconsola dice: ¡Pero si se ha acabado! Y solo te queda rejugarlo y rejugarlo, ver los mismos mapas una y otra vez y liarla parda con los amigos en el multijugador.



HALO + STAR WARS + WOW = DESTINY



Pero no me malinterpretéis, es un buen juego y explotara su potencial cuando tenga un par de DLC'S en el mercado.

Destiny empieza con la campaña en solitario, donde podrás interactuar con otros jugadores y cooperar para realizar la campaña, aquí puedes ver las novedades que tiene Destiny, sobre todo la jugabilidad, el gran punto fuerte de este juego, la personalización total del personaje, sus mejoras, y las prueba y error para conseguir el equipamiento que más te guste. La campaña es bastante corta, 19 misiones y 5 misiones de asalto que nos proporcionan unas escasas 15 horas de juego. Pero no os autolesionéis aun, porque tendrás muchas horas más de multijugador y de modo cooperativo.



En Destiny nos moveremos por un entorno planetario, iremos cumpliendo misiones de planeta en planeta, por unos entornos idílicos, paisajes tremendos, amplios y bien recreados que nos dejaran con la boca abierta, donde cogeremos motos para desplazarnos (iguales a las de Star Wars) y donde nos acompañara nuestro Dron incansable (igual que el de KillZone), donde lucharemos contra todo tipo de enemigos y jefes (Jefes iguales que los enemigos pequeños, pero en grande) y donde de vez en cuando en esos inmensos parajes nos pegaremos de morros con un muro invisible, que nos dice: "ERROR ¡Aquí no hay mapa, espera a pasar por caja con un DLC!"



Perdonar el tono irónico de este análisis, pero cuando te gastas 400 millones de euros y lo gritas a los 4 vientos no puedes flaquear en ningún aspecto, y que haya muchos aspectos del juego capados no mola nada, la comunidad Gamer está contenta con el juego, porque es un juegazo pero te deja con ganas de mas.

Lo explico, tú te estás comiendo un filete buenísimo y cuando estas por la mitad te quitan los cubiertos y te atan, el filete te gusta, pero quieres comértelo entero, porque sabes que esta hay, pero hoy no va a ser ese día, será dentro de un par de meses. ¿El filete esta bueno? Sí, ¿Comerías más? Por supuesto, ¿Te fastidia no poder comértelo ya? Si. Pues esto es lo que pasa con Destiny. Que te gusta tanto que quieres más y sabes que podría dártelo pero que no quieren, porque dentro de unos meses te lo soltaran en forma de DLC.

Lo que más me ha gustado de este

GENERO: ACCION

PLATAFORMA: PS4, PS3, 360, XBOX ONE

DISTRIBUIDORA: ACTIVISION

DESARROLLADORA: BUNGIE SOFTWARE



DESTINY

HISTORIA	8.0
GRAFICOS	9.3
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.0
TRADUCCION	10



REALIZADO POR DAVID VAQUERIZO

UN GRAN JUEGO CON GRANDES RESTRICCIONES

juego, es su multijugador, cojo mi personaje le preparo "Full-Equip" su armadura de gala, su arma bien limpita y a batallar A jugar multijugador con los amigos y a dar guerra, porque este modo de juego no tiene desperdicio, y si lo que te gusta es jugar online, Destiny es tu juego. Por lo que una vez des una vuelta al juego tendremos que jugar muchas veces cambiando dificultad y buscan recovecos para conseguir un mejor equipo y así pasar del nivel 20 y disfrutar de él desde otro punto de vista.

CONCLUSIÓN

En definitiva Destiny tiene un poco de todo, visualmente es un Halo chetado y mejorado, por su jugabilidad es WOW, y por muchos detalles es Star Wars, si no me entiendes es porque aun no has jugado, para mi Destiny es un gran juego a tres meses vista, porque en cuanto se le meta más contenido será la obra maestra del sector del videojuego, pero hoy por hoy, es un gran juego limitado pero que no te desanime porque aun así te ofrece muchas horas de diversión y una facilidad para rejugarlo y pasarlo bien bestial.



JUEGA A INFAMOUS FIRST LIGHT DE MANERA INDEPENDIENTE, SIN EL JUEGO PRINCIPAL

inFamous FIRST LIGHT es la ampliación de inFamous Second Son el título desarrollado por Sucker Punch en exclusiva para PlayStation 4

inFamous FIRST LIGHT es un DLC bastante largo y con la gran ventaja de que no hace falta tener el juego principal para jugarlo. Es una oportunidad única para entrar en la saga, o para continuarla ya que este DLC es muy grande y completo y además con un precio super económico, ya que solo vale 15 euros.

Nos metemos en la historia de Abigail Walker, más conocida como Fetch, y los sucesos que la llevan a convertirse en la persona que acompaña a Delsin Rowe en sus aventuras en Second Son. Fetch se escapa de casa con su hermano porque los padres, asustados por un arrebato de poder, deciden llamar al D.U.P. para que se la lleven y la ayuden. Durante los siguientes años su hermano cuida de ella, intentando conse-



guir dinero para irse lejos, sin que Fetch tenga que usar sus poderes para que el D.U.P. no descubra donde está, pero cuando llegan a Seattle todo cambia.

Como veis esta historia enlaza bastante con el juego por lo que incluso jugándola antes os gustaría más el juego principal y si sois de los que ya lo habéis jugado descubriréis más historias alternativas.

La historia principal está muy cuidada y te enganchará durante bastante horas, no penséis que es un dlc de 1 o 2 horas, serán muchas más de las que podréis disfrutar, donde podéis explorar a vuestro gusto las calles de Seattle.



Para ampliar estas contaremos con muchos objetos recolectables, podremos recoger puntos de luz, destruir boot de la policia, coches enemigos, hacer pintadas en las paredes,… además de que cada misión será distinta, desde subirnos en una furgoneta para ir acabando con los enemigos en movimientos hasta buscar contenedores llenos de gente en un tiempo limitado.

Paralelamente veremos como la inocente Abigail le está contando la historia a Delsin dos años después de lo acontecido. Y a la vez va demostrando los poderes con los que cuenta en las salas de entrenamiento del D.U.P. en la prisión de Curdun Cay. Estas escenas nos serán muy productivas porque además de desbloquear esos nuevos poderes podremos probarlos con hologramas de enemigos, enemigos que irán subiendo de dificultad con cada oleada y sobre todo con el avance de la historia. Además en cualquier momento podremos dejar de momento la historia para

USA TUS PODERES DE NEÓN PARA HACER LO QUE TE PLAZA



irnos a estas salas de entrenamiento para conseguir superar retos tanto para conseguir SP como para demostrar al mundo que somos mejores que ellos, con los marcadores universales.

GENERO: ACCION | PLATAFORMAS: PS4
DISTRIBUIDORA: SONY COMPURTER ENTERT. | DESARROLLADORA: SUCKER PUNCH



REALIZADO POR BIBI RUIZ



Cualquier cosa que hagamos en Seattle tendrá su recompensa. Cualquier misión, objeto coleccionable o reto que desbloqueemos nos dará puntos SP, que serán necesarios para mejorar los poderes de Fetch. Los poderes serán diversos, desde mejorar la vida de la que disponemos, hasta el tiempo que estamos corriendo a máxima velocidad como diferentes ataques que de otra forma no tendríamos. Gráficamente el juego es espectacular. No hemos encontrado ningún fallo ni problema en este apartado, ya que al mirar cualquier personaje, cualquier edificio o simplemente ver al horizonte para ver la playa, el puerto o el bosque veremos el potencial gráfico del juego.

Para concluir decir que la traducción es perfecta, tenemos tanto las voces como textos y subtítulos en castellano. Ya no sabemos que escusa poner para que no te lo compres.

CONCLUSIÓN

inFamous FIRST LIGHT es un dlc completo que no tiene nada que envidiar a otros. Casi podemos contarlo por un juego pequeño por la cantidad de cosas que trae además de la gran historia tanto por su argumento como por su durabilidad. Lo mejor además es que no hace falta el juego principal para jugarlo y que tiene un precio muy asequible.

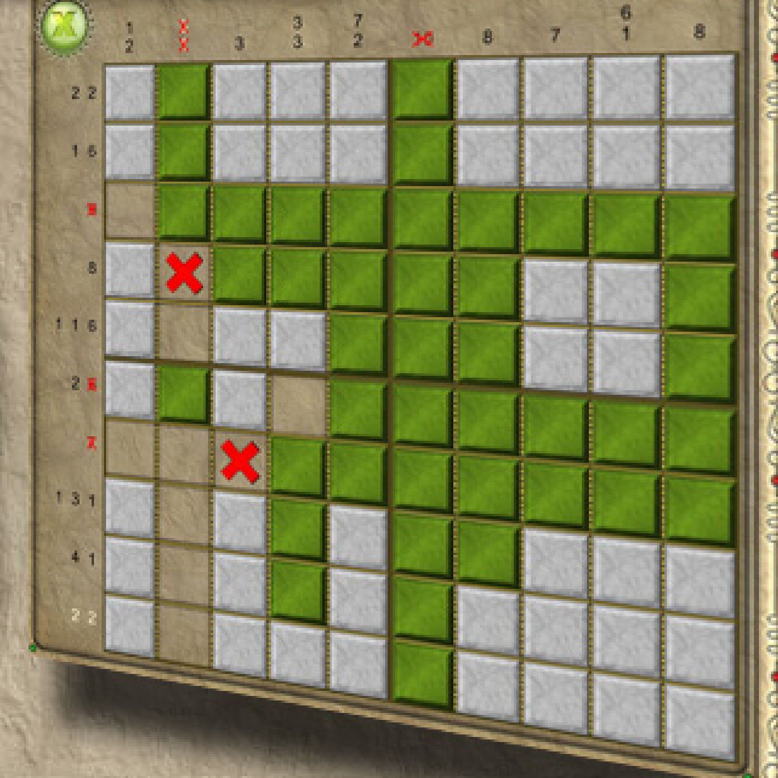




Para iOS y Android

8 versiones disponibles





Accede a las descargas desde

www.darkgame.es/flippix_puzzle.html



GABYSOFT



TOMA DECISIONES EN LOS DIÁLOGOS Y CAMBIA EL CURSO DE LA HISTORIA

Por fin llega a nuestro país la precuela de uno de los mejores JRPG de PlayStation 3, Tales of Xillia 2. No se trata de una simple continuación que dependa del primer juego, sino que, es una historia independiente de principio a fin

La saga Tales of se caracteriza por crear juegos con unos dibujos de estilo anime, grandes historias, una jugabilidad dinámica y (esto es lo que no gusta demasiado por aquí) suelen llegarnos todos en perfecto inglés, por suerte, la saga Xillia viene completamente traducida (que no doblada) para nuestra alegría.

Los que hemos jugado a Tales of Xillia pensábamos que no hacia ninguna falta hacer una segunda parte ya que la historia estaba bien finalizada y que seguramente la segunda parte no le haría justicia a la primera. Pues bien, estábamos totalmente equivocados. Namco Bandai ha creado un juego que es a la vez continuación de su antecesor y una historia independiente.

Los protagonistas principales serán dos: Ludger Kresnik y Elle Marta aunque también aparecerán todos los protagonistas de Tales of Xillia,



EN UN MISMO COMBATE PODRÁS UTILIZAR ESPADAS DOBLES, PISTOLAS DOBLES Y UNA MAZA



pero ahora solo serán personajes secundarios que acompañarán a Ludger y Elle durante su viaje.

La historia comienza de forma paralela entre los dos protagonistas. A Ludger le veremos examinándose para entrar en la organización más poderosa llamada Corporación Spirus, de la cual, su hermano mayor, Julius, forma parte.

Mientras esto sucedía, Elle y su padre huían desesperadamente de un grupo de hombres armados hasta los dientes por causas desconocidas. Estos hombres logran acorralarlos, pero el padre decide plantarles cara para dar tiempo a Elle a escapar.

Esto es básicamente lo que sucede al empezar el juego, es espectacular y dan ganas de saber más sobre todas las incógnitas que nos ponen delante.

Poco después los protagonistas se encuentran en un tren descontrolado que provoca un gran accidente, esto conlleva a que nuestro protago-

nista tenga una deuda de veinte millones de Gald por gastos médicos, que será una molestia durante todo el viaje ya que si no paga pequeñas cantidades a menudo, no podrá moverse con libertad por las distintas zonas. Aquí es donde entran las misiones o trabajos que tendremos que realizar para pagar cuanto antes la deuda. Esto trabajos pueden ser muy variados, pueden ser desde conseguir





objetos a derrotar un número determinado de un tipo de monstruo. Además de esto, aparecerán monstruos muy poderosos por distintas zonas, si logramos acabar con ellos, nos recompensaran con creces.

Una de las misiones que nos imponen desde el inicio del juego es buscar gatos por todo el mundo. Pueden ser útiles ya que les puedes usar para que nos traigan objetos de determinadas zonas y con eso podremos completar misiones en las que nos pidan objetos raros. Debido a la deuda, cuando estemos en campo abierto (donde nos encontramos con monstruos) veremos que hay muchos más puntos de recogida de objetos para que podamos venderlos o usarlos para completar las misiones anteriormente mencionadas. Esto quiere decir, que ya no necesitaremos ni materiales ni dinero para dar a los comercios, todo será para librarnos de la deuda.

En cuanto a los combates, son más dinámicos gracias al aumento de velocidad en los personajes aunque en esencia son iguales que los combates de su antecesor.

Podemos atacar con golpes normales, cubrirnos, esquivar, utilizar objetos y artes o movimientos especiales. Siguen teniendo la barra para realizar artes vinculas con cualquiera de los compañeros, pero tiene novedades, si llenas al máximo la barra durante un tiempo se puede hacer combos de artes vinculadas con el mismo compañero o con uno distinto en cada combo, realizando así ataques realmente poderosos.

Una curiosidad de Ludger en el combate es que puede manejar tanto doble espada, como doble pistola como una maza. Esto es un añadido estratégico muy útil ya que hay monstruos débiles a las pistolas otros a las espadas y otros a las mazas. Y no solo eso, pueden existir monstruos débiles ante una maza pero son demasiado rápidos como para golpearles con ella, es decir, también se tiene muy en cuenta la velocidad del uso de las armas.

Y esto no es todo lo que puede hacer nuestro amigo Ludger, además, gracias a un misterioso reloj puede transformase y pasar al modo sobrelímite donde solo aparece el enemigo y Ludger para luchar cara a cara durante un periodo de tiempo limitado.

Si las batallas del Tales of Xillia te gustaban, ahora te van a encantar, sin duda alguna. La forma de evolucionar los personajes ha cambiado por completo, ahora utilizaremos el Orbe de Allium que nos permitirá aprender artes y habilidades de varios tipos como son: agua, fuego, luz, oscuridad, tierra y viento.





A medida que vayamos avanzamos conseguiremos orbes que tendremos que activar para poder conseguir las habilidades o artes que contiene. Además de un orbe, necesitamos un número determinado de perlas para alcanzar a utilizar las habilidades o artes, estas se consiguen o bien ganando combates o bien en campo abierto.

En cuanto a los diálogos entre los personajes serán igual de divertidos, extraños y curiosos. Se podrán a hablar en cualquier momento sobre cualquier tema que les venga a la cabeza, sobre todo de comida. Pero la novedad en los diálogos es que cuando hable Ludger decidiremos qué es lo que queremos que diga pudiendo elegir entre 2 opciones, en ocasiones tendremos que decidir rápido ya que tendremos un tiempo limitado.

Lo que decidamos tendrá en cuenta en cuanto a nuestra afinidad con los compañeros. Esta es otra parte importante del juego, puedes aumentar tu afinidad con cada uno de los personajes y eso tiene muchas ventajas como que en combate te ayuden más o que te den habilidades útiles.

Otra forma de mejorar esta afinidad es realizando las misiones secundarias que te propongan los personajes. Al entrar en alguna ciudad, los personajes se separan y los ves cada uno a su bola, si por casualidad uno de ellos tiene una misión que pedirte, encima de su cabeza aparecerá un bocadillo con una exclamación. Esta señal también aparecerá en el mapa de la ciudad y también en el mapa global.

En cuanto a la estética y ambientación es realmente excelente como lo fue en su antecesor, no presenta una notable mejora gráfica ya que el motor gráfico no es excesivamente potente, pero esto

GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS3
DISTRIBUIDORA: ACTIVISION	DESARROLLADORA: BUNGIE SOFTWARE



NOTA 9.0

TALES OF XILLIA 2

		HISTORIA	9.5
GRAFICOS	8.5	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.5	TRADUCCION	8.7



REALIZADO POR RAUL MARTIN

REALIZA MISIONES SECUNDARIAS PARA PAGAR TU GRAN DEUDA

no ha sido un obstáculo para Namco ya que ha realizado un gran trabajo. Como era de esperar el estilo es claramente anime, como se demuestra en los personajes, decorados y sobre todo en la multitud de vídeos que aparecen.

En el apartado sonoro su trabajo es muy bueno, teniendo una gran variedad de canciones que te meten en la situación que se esté viviendo en ese momento en la historia. Los efectos en los combates también han mejorado siendo más claros y reconocibles. Lo que echamos de menos es que nos dé da posibilidad que las voces de los personajes sean en japonés y sea solo en inglés.

CONCLUSIÓN

Tales of Xillia 2 no es solo una simple continuación de la historia, sino que es una historia propia, completa de principio a fin. Esto hace que si alguien quiere jugar a este título sin jugar al primero, lo puede hacer perfectamente.
Su mejora en los combates, las decisiones en los diálogos, la afinidad con los compañeros y el resto de mejoras hacen que el juego sea realmente bueno, mejorando incluso a su antecesor, que eso es decir mucho.



REALIZA BATALLAS HISTÓRICAS, PERSONALIZADAS O MULTIJUGADOR

Con esta edición añadimos a uno de los mejores juegos de estrategia que disponemos hasta la fecha todo el contenido adicional publicado hasta el momento

Total War: Rome II abarca uno de los periodos de la historia más célebres, y combina la mayor campaña basada en turnos que se haya realizado, junto con las mayores y más realistas batallas en tiempo real que se hayan mostrado en un videojuego. Profundizaremos en peligrosas maquinaciones políticas del senado de Roma, mientras se nos sitúa en encrucijadas familiares, y se nos plantea difíciles dilemas de lealtad con "amigos" y aliados.

Como novedad en la historia respecto a la edición normal es que contamos con una aplicación de la campaña, Emperador Augusto donde tendremos un nuevo trozo donde estaremos en la época del Segundo Triunvirato romano, una vez murió Julio César. Esta campaña incluye cientos de horas de juego en mundo abierto, con un nuevo mapa de campaña que refleja los límites geopolíticos de la guerra del Segundo Triunvirato. Decidiremos el resultado de



una gran guerra civil en la que Octavio, Marco Antonio y Lépido pugnaran por ser el primer emperador de Roma.

Se trata de un juego enorme, con gran variedad de cosas por hacer y gestionar, con una complejidad que no desafiara a los novatos de los juegos de estrategia ni decepcionará a los veteranos. En definitiva un juego que nos dará cientos de horas de entretenimiento, pues no solo contamos con las campañas si no que tendremos un modo cooperativo para dos jugadores y un modo competitivo.

Para empezar tendremos una pequeña campaña que nos hará las veces de tutorial en el que siguiendo los pasos que nos indican aprenderemos el manejo de una forma sencilla de los movimientos, las características, los combates y la gestión de nuestro



imperio. También nos darán datos como las ventajas del terreno o del clima, así como las de unas unidades sobre otras.

Luego tenemos la opción campaña propiamente dicha que podemos realizarla en solitario o en cooperativo con un amigo. En ella podremos elegir entre una gran variedad de civilizaciones, cada una con su propia personalidad, unidades, ventajas y desventajas e incluso su propio árbol de desarrollo. Otro punto fuerte de cada civilización es que tienen misiones específicas, acordes con su historia que al completarlas nos otorgarán dinero, aunque por supuesto no es obligatorio realizarlas. Además cada civilización tendrá su propia dificultad, pues no es lo mismo empezar la campaña con roma que desde un comienzo tendrá casi toda la península itálica bajo su control que con cualquier otra que solo posea una pequeña ciudad y este rodeada de enemigos.

En Emperor Edition de Total War Rome II tendremos tres formas de ganar la campaña, la conquista militar, la victoria cultural y la económica cada una con sus requisitos específicos, brindándonos la posibilidad de tomar otro curso de acción además del meramente agresivo.

Respecto a la gestión de las ciudades



no será nada complejo, todo dependerá del crecimiento de la población y del dinero que tengamos, además de la investigación por supuesto. En cada ciudad tendremos cuatro espacios para construcciones donde podremos tener destacamentos militares, cultivos, ganado o templos. En las capitales además de contar con dos espacios más de construcción, podremos construir edificios que mejoraran las distintas producciones de nuestro imperio. Pero cuidado con lo que construimos pues si bien los campos de cultivo aumentan el alimento, también lo hace en igual medida la miseria y por tanto el descontento, pudiendo llegar a la rebelión.

En Emperor Edition de Total War Rome II siempre nos favorece poseer todas las ciudades de las provincias, pues esto nos permitirá proclamar edictos en cada una de ellas. Lo cual nos otorgará importantes ventajas que seguirán vigentes mientras mantengamos el edicto. Pero no podemos proclamar

todos los edictos que queramos, pues estos están limitados, al igual que el número de ejércitos que podemos tener, por nuestra influencia y por tus conquistas. A medida que nuestro imperio vaya creciendo, también lo hará nuestro poder y por tanto nuestras capacidades de ataque y gestión.



Los ejércitos siempre deben estar comandados por un general, ya no vale eso de que se entrenen guerreros en las ciudades, ahora solo se podrán hacer en los propios ejércitos. Eso no quiere decir que las ciudades estén indefensas frente a un ataque enemigo cuando nuestro ejército no este, pues algunos de los edificios que hayamos construido desbloquearán ciertas tropas para guarnicionar nuestra ciudad. La clase de tropas y las habilidades de estas dependerán de la civilización y del edificio en cuestión. Por eso es importante seleccionar bien las investigaciones que hagamos pues estas nos permitirán construir nuevos edificios que desbloquearan nuevas unidades Tanto para la guarnición como para reclutar y ventajas en los distintos ámbitos de la economía y el ejército. Para los que hayáis probado la versión inicial, o simplemente queráis saber las mejoras podemos decir que contiene un sistema político rediseñado y más impactante, cadenas de construcción renovadas, batallas reequilibradas y mejores gráficos tanto en campaña como en batalla.

Si bien la parte de gestión del imperio no podemos evitarla, resulta lo suficientemente sencilla para que no resulte demasiado engorrosa para los que no les guste esa parte, sin embargo las batallas si podemos saltárnoslas, al elegir la resolución automática. Cada vez que lo hagamos se nos darán tres simples opciones para determinar el modo en que la IA actuará, ya sea agresiva, defensiva o compensada. Además al situar el ratón encima de ellas nos dirán las posibilidades de victoria además del porcentaje de bajas aproximado. Mi consejo es que aunque esta parte del juego no os guste demasiado, al menos juguéis una batalla multitudinaria, para que viváis la sensación de miles de guerreros atacándose mu-

GENERO: ESTRATEGIA

PLATAFORMA: PC

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: CREATIVE ASSEMBLY



TOTAL WAR ROME II EMPEROR EDITION

HISTORIA	8.6
GRAFICOS	8.6
MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	9.1
TRADUCCION	10

NOTA 9.0



REALIZADO POR CRISTINA USERO

EMPEROR EDITION DE TOTAL WAR ROME II ES UNA MEZCLA DE TIEMPO REAL Y POR TURNOS

tuamente que el nuevo motor gráfico implantado en Shogun 2 puede mostrarnos. El grado de detalle en las unidades y la variedad de las mismas hace que cada batalla sea una auténtica delicia para los amantes de las guerras, en los juegos por supuesto. Respecto al idioma, tendremos en castellano toda la historia y los textos, solo escucharemos en inglés las voces secundarias de juegos e irrelevantes para seguir el hilo argumental. ¿Qué pasa si ya tenías el juego? Que estas de suerte porque quienes ya sean jugadores de Total War: ROME II recibirán este contenido mediante una actualización automática mejorando gratis a la Emperor Edition.

CONCLUSIÓN

En general se trata de un juego magnífico para los amantes de la estrategia y de las batallas históricas. El juego cuenta con una historia muy buena donde veremos a famosos personajes de la época. Gracias a las actualizaciones que han ido saliendo se han mejorado y arreglado todos los pequeños problemas que le quitaban valor al juego por lo que ya no tendrás ninguna excusa para probarlo.



SALVAR A CHURCHILL

Tres DLCs que nos narran una nueva historia

505 Games y Rebellion nos traen este conjunto de tres DLC de los cuales ya conocemos dos: el primero llamado Sniper Elite 3 Salvar a Churchill: In Shadows y el segundo Sniper Elite 3 Salvar a Churchill: En el vientre de la Bestia

Del tercer DLC aún no hablaremos porque no sabemos que nos espera, pero no os preocupéis que ya os lo contaremos, por lo que en este análisis nos centraremos en los dos primeros. También os dejamos el análisis que publicamos ya de Sniper Elite 3.

A continuación os explicaremos la historia de cada uno de los dos dlcs, ya que en el tema de jugabilidad, apartado gráfico y sonoro no nos centraremos porque siguen la línea del juego principal, y solo decir que están muy completos en lo referente a la historia para el precio que tienen. ¡No perdáis la oportunidad de jugarlos! Además de que si juntamos los tres dlcs será casi como tener una completa extensión e incluso una historia que intentará hacer sombra a la que conocemos.

SNIPER ELITE 3 SALVAR A CHURCHILL: IN SHADOWS



SALVA AL PRIMER MINISTRO Y CAMBIA LA HISTORIA

La acción se sitúa justo después de lo sucedido en Sniper Elite 3, Save Churchill. Tendremos que llevar al franco-tirador de elite de las OSS, Karl Fairburne, a intentar descubrir y prevenir el intento de asesinato por parte de los Nazis del Primer Ministro Británico en el camino a la famosa conferencia que tuvo lugar en Casablanca en 1943.

Este primer DLC tiene lugar en una noche re-imaginada de la sombría cuidad de Siwa. La misión Save Churchill: Parte 1 ya está disponible en PSN y en el Xbox Marketplace por 7.99€. El pack de Armas The Patriot, disponible en PSN y en el Marketplace de Xbox por 3.99€, incluye tres de las favoritas americanas: el rifle, la pistola lubricante M3 y la pistola M1911.

SNIPER ELITE 3 SALVAR A CHURCHILL: EN EL VIENTRE



Este DLC tiene lugar en el nido de francotirador en las altas montañas de la cordillera del Norte de Marruecos. Una instalación nazi oculta entre los lados empinados del canon, está produciendo masivamente una nueva generación de armas experimentales, aunque esta fábrica oculta un secreto más oscuro, el interrogatorio de prisioneros aliados por parte de la inteligencia alemana sobre los movimientos de los líderes aliados en el periodo previo a la Conferencia de Casablanca. Detrás de todo esto se encuentra Raubvogel - autor del Schutzvollstrecker, una facción secreta del ejército alemán y aspirante a ser el inspirador del asesinato del líder Winston Churchill. El agente de las fuerzas especiales OSS, Karl Fairburne, debe ahora infiltrarse en el intrincado laberinto de pasillos e interiores de la fábrica para destruir las armas y revelar los planes que hay detrás de este intento de asesinato que puede sacudir al mundo.

A diferencia del anterior tendrán lugar en entornos del Norte de África en de-

sarrollo y te harán volar (incluyen el nivel más grande jamás creado en la historia de las series de Sniper Elite).

Con el lanzamiento de este DLC coincidió el lanzamiento de 3 nuevos mapas gratuitos multijugador para Sniper Elite 3 en PlayStation 3 y PlayStation 4 aunque ya está disponible también para Xbox 360 y Xbox One. Los 3 mapas multijugador gratuitos, Airstrip, Lost Valley y Plantation.

La segunda parte de Salvar a Churchill está disponible en PSN y Xbox Marketplace por 7.99€ y es parte del Pase de

NUEVAS ARMAS Y NUEVOS MAPAS MULTIJUGADOR PARA SNIPER ELITE 3

Temporada para PS4/PS3 que incluye el juego Hunt The Grey Wolf DLC, Hunter Weapons, Camo Weapons y Outfits Pack, Salvar a Churchill: Partes 1/2/3 junto a Patriot Weapons, Axis Weapons, Eastern Front Weapons y Sniper Weapons Packs. El pase de temporada está disponible en PSN por 29.99€. El Nuevo pack de Sniper Rifle Pack, Axis Weapon Pack y Eastern Front Weapons Packs están disponibles por 3.99€ cada uno.



CONCLUSIÓN

Sniper Elite 3 Salvar a Churchill será una gran oportunidad de continuar jugando a este gran juego, con nueva historia pero siguiente todo en la línea de lo que ya conocíamos, y además nos sigue quedando un DLC por ver.



LA ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN DE PLANTS VS. ZOMBIES 2 TRAJO DE VUELTA EL MI-NI-JUEGO FAVORITO DE LOS FANS

Rompejarrones, el fantástico mini-juego que reta a los jugadores a defender su territorio de un ejército de zombis que se esconden en jarrones, ¡ha vuelto a Plants vs. Zombies 2! El mini-juego número 1 de Plants vs. Zombies original vuelve con nuevos modos de juego, potenciadores y niveles personalizados. Las nuevas características de la actualización de Plants vs. Zombies 2 Vasebreaker incluyen: Poder Mantequilla – Salpica y aturde a los zombis con el poder de la mantequilla. Jarrón Rayos X – Descubre quién se esconde dentro de cada jarrón. Movimiento de Jarrones – Mueve los jarrones estratégicamente para conseguir tus objetivos. Modo Infinito - Defiéndete de las oleadas de Zombis.

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



VALIANT HEARTS: THE GREAT WAR DISPONIBLE PARA DISPOSITIVOS IOS

A partir de ahora ya no es obligatorio quedarnos en casa para disfrutar de uno de nuestros juegos favoritos, si no que podremos hacerlo donde queramos si tenemos un Iphone, Ipad o un iPod Touch a man, pues ya está disponible Valiant Hearts: The Great War en la App Store. El primer capítulo está disponible a un precio de 4,49 €, y los 3 siguientes capítulos se venden por separado a un precio de 3,59 € cada uno, o bien en un paquete que incluye los tres por 7,99 €.



THE SLEEPING PRINCE DISPONIBLE EN LA APP STORE

Controla al príncipe Perilo-us y salva al reino de Cloudreach de las garras del malvado Sydney Slime. La única pega es que el príncipe está profundamente dormido. Tendrás que desplazar al príncipe, como si de un muñeco se tratara, a lo largo de los más de 40 niveles de este divertido juego de plataformas. Enfréntate a tus enemigos y resuelve los puzzles mientras conservas tus poderes mágicos para ayudar a salvar Cloudreach. Puedes ver el vídeo y descubrir al príncipe Perilous en http://bit.ly/tsp-in-a-world

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



SKULL LEGENDS AHORA DISPONIBLE EN ANDROID

El juego al que algunos consideran como una evolución del Tower Defense, de los españoles PlayShore, ya está disponible para dispositivos Android. Skull Legends mezcla acción en primera persona y tower defense, añadiendo además algunos elementos de rol (arcos, brazaletes, flechas y pociones mágicas). Como jugador, entras en el campo de batalla disparando y diseñando una estrategia de defensa con ayuda de torres de defensa y elementos de bloqueo, defendiendo tu posición del ataque de guerreros esqueleto a lo largo de 24 escenarios. Tras debutar en dispositivos iOS, ahora está disponible para Android en Google Play. Ha sido destacado por AppStore dentro de la categoría Tower Defense. El pasado 29 de julio ha sido galardonado en los China Unity Awards dentro de la categoría Gameplay.



¡YA DISPONIBLE LA NUEVA ACTUALIZACIÓN DE REAL RACING 3 CON LAMBORGHINIS CLÁSICOS!

La última actualización de Real Racing 3 incluye dos Lamborghinis míticos: las ediciones limitadas de los modelos Miura y Ciuntach, así como una multiplataforma para jugar en tiempo real con varios jugadores. Además los pilotos podrán perfeccionar sus habilidades en la nueva Escuela de Automovilismo y ganar un BMW Z4 sDrive35is. También tendremos un Choque de Clásicos, esta nueva temporada recoge la batalla de tres míticos fabricantes para conquistar su lugar en la historia de los supercoches. Y para terminar algo que gustará a muchos, una reproducción de carreras mejorada: Disfruta de la acción en tiempo real con cámaras aéreas y cámaras ubicadas en las ruedas.

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ

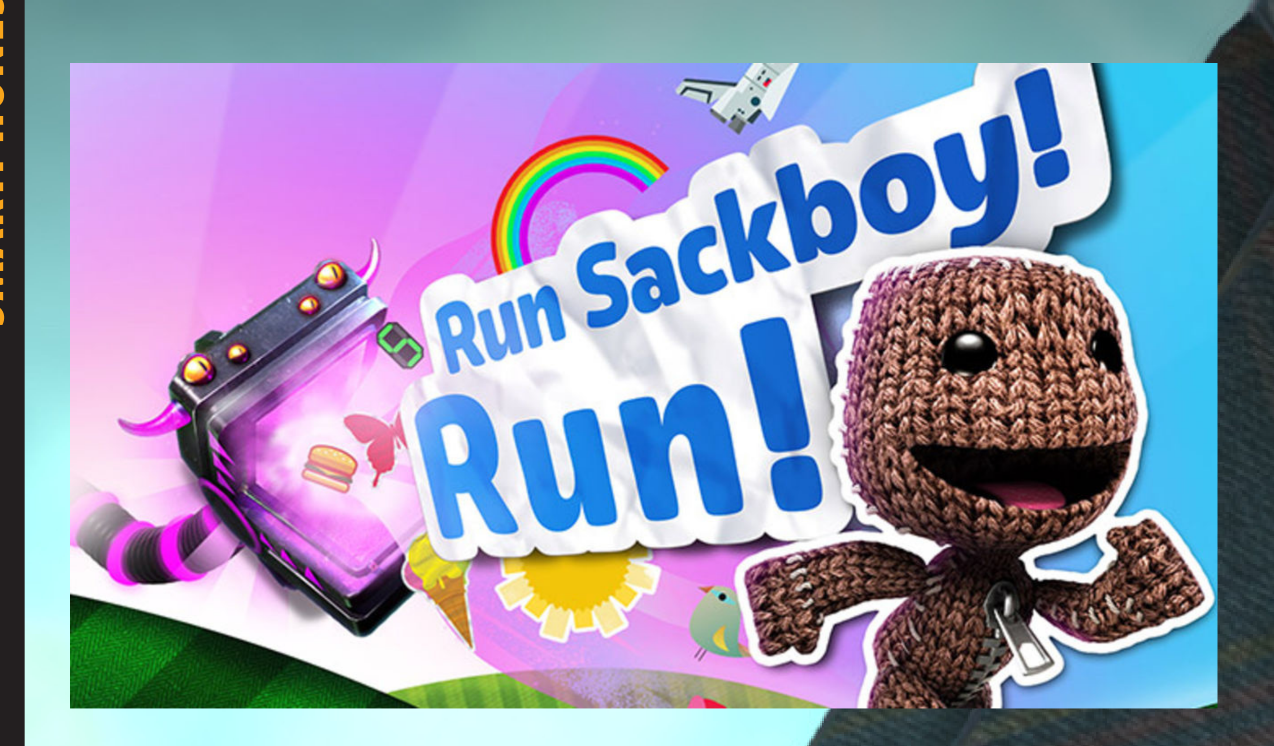


FULLBLAST, EL SHMUP PARA MOVILES

Fullblast es un shmup para móviles, pero cuidado, no es un bullet hell, se trata de un juego más como los viejos clásicos pero en 3D. "La tierra está en el borde de la extinción, muchos han intentado y han perdido la vida... parecía que la guerra contra estas malditas cosas sería un paseo, pero esto está tomando más de lo esperado, ¡la humanidad te necesita. Tú eres nuestro héroe, mátalos a todos!".

Las características del juego son, en primer lugar 12 niveles totalmente al azar, con tres bosses en total y como ya hemos dicho totalmente en 3D. Además tendremos que tener cuidado con los que cojamos pues no solo abra power-ups, también tendremos power- downs. El juego también tendrá logros y una tabla de clasificación, así como una banda sonora de Heavy Metal. Por último deciros que aunque valga 1.99 $ (1.5€ al cambio supongo) estará libre de más pagos, es decir, ni anuncios, ni compras dentro de la app.

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



RUN SACKBOY! RUN!, EL NUEVO JUEGO PARA PS VITA Y MÓVILES QUE TE PREPARARÁ PARA LITTLEBIGPLANET 3

Sony Computer Entertainment Europe anuncia la llegada de Run Sackboy! Run!, un juego de supervivencia y plataformas que estará disponible en exclusiva para PS Vita y dispositivos móviles iOs y Android a partir del próximo mes de octubre. Se trata de una pequeña gran aventura portátil desarrollada por el equipo de Tom O'Connor, en la que el héroe de trapo más famoso tendrá que cruzar a toda velocidad tres de los icónicos mundos de LittleBigPlanet (Los Jardines, Los Cañones y Avalonia) esquivando múltiples peligros y evitando al temible Negativitrón, la enorme aspiradora que absorbe toda la creatividad y que ha vuelto para sembrar el caos en Craftworld. El juego tendrá una interfaz táctil y permitirá a los usuarios comprar toda clase de trajes y mejoras descargables desde la PS Store. Además, también podrán desafiar a sus amigos con las funciones internas de redes sociales y marcadores, así como conseguir trajes exclusivos para LittleBigPlanet 3, que podrán usar en este juego tras su lanzamiento, en exclusiva para PS 3 y PS 4, el próximo 19 de noviembre.

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



IFEMA - 17-19 OCT.

Abierto al Público: de 10 a 20 h. **16 OCTUBRE. Sólo Profesionales: de 9 a 20 h.**

#WE ARE GAMERS

Te esperamos en la Gran Feria del Videojuego

PROMUEVE



ORGANIZA



LÍNEA IFEMA
LLAMADAS DESDE ESPAÑA
INFOIFEMA 902 22 15 15
madridgamesweek@ifema.es




www.madridgamesweek.com

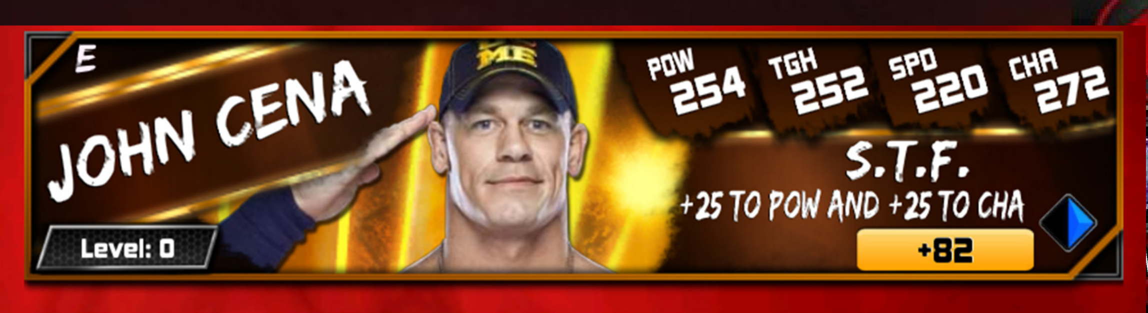


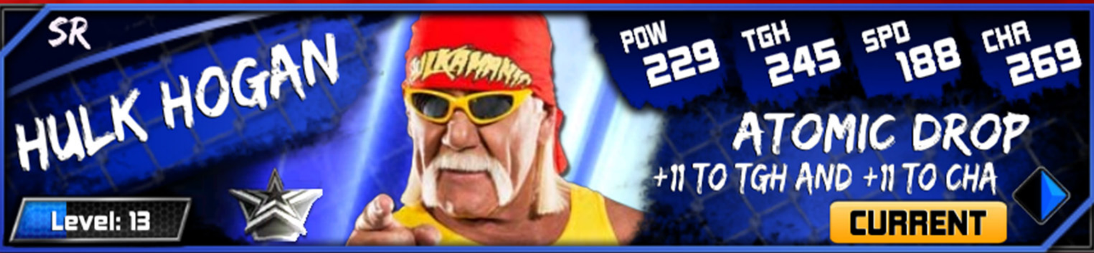


NOVEDADES DE JUEGO PARA WWE SUPERCARD

El nuevo juego de cartas coleccionables, con más de tres millones de descargas en menos de un mes, sigue elevando el listón como el juego gratuito para móviles más popular de 2K y de la WWE hasta la fecha. Como novedades tenemos dos nuevos modos: el People's Champion Challenge y The Ladder. Cada uno ofrece atractivas recompensas para mejorar en el ranking y conseguir el roster definitivo de la WWE. Además, los jugadores pueden comprar packs de tarjetas Ultra Raras que garantizan la posibilidad de obtener tarjetas de alto valor. Las características clave de la actualización de WWE SuperCard son:

PEOPLE'S CHAMPION CHALLENGE – En este evento de una semana los jugadores podrán elegir entre dos superestrellas de la WWE en un partido correspondiente a un evento en vivo ofrecido por la WWE, como la próxima Noche de Campeones de la WWE de pay-per-view. A través de la competencia en los combates de exhibición, los jugadores podrán acumular puntos de victoria para sí mismos al tiempo que añaden puntos al total de







todos los demás jugadores que seleccionaron la misma estrella de la WWE. Competir contra los oponentes con clasificación más alta y derrotarles ayudará a los jugadores a obtener el mayor número de puntos. Al final de la semana, los jugadores tendrán acceso a las tarjetas de alto perfil que ofrece la superestrella de la WWE victoriosa; cuanto mayor sea su rango basado en el total de puntos, más lucrativa será la recompensa; THE LADDER – Este nuevo modo de juego ofrece tanto a los jugadores novatos como a los experimentados valiosos incentivos de repetición, ya que cada partida se tiene en cuenta para llegar a lo alto de la escalera. Cuanto más alto suba un jugador, más nivel tendrá la recompensa que desbloqueará, con indicadores de progreso que muestran las victorias, los premios acumulados hasta la fecha y el número de victorias necesarias para desbloquear una nueva recompensa. Los jugadores competirán por una amplia variedad de codiciados premios, incluyendo varias tarjetas raras de John Cena y Paige exclusivas para este modo de juego, así como tarjetas de stamina y créditos; PACK DE TARJETAS ULTRA RARAS – Inspirado por la demanda de los jugadores, este pack le permite adquirir tarjetas de valor Ultra Raras para sus roster. Este nuevo pack estará disponible por 8'99€, junto a otros pack de tarjetas que ya estaban a la venta.



MINI DOGFIGHT, EL NUEVO VIDEOJUEGO DE AVIONES CON EL QUE CONVERTIRSE EN EL MEJOR AS DE LA HISTORIA

Coincidiendo con el centenario de la Primera Guerra Mundial, Echoboom, la empresa desarrolladora del exitoso juego Dogfight, saca Mini Dogfight, en versión gratuita. A través de la historia de la Primera Guerra Mundial, el jugador se podrá retar con los ases del aire de la época como el Barón Rojo, el mejor aviador de la guerra, al coronel Ernst Udet o a James Mccuden, sargento de vuelo en la Royal Flying Corps y conseguir el título del Top Ace.

Este videojuego es una secuela de Dogfight que ya ha superado nada más y nada menos que las 10 millones de descargas en todo el mundo. Mini Dogfight es una propuesta en 2D de mucho más fácil manejo y para un público más amplio. Según Joaquin Grech, socio de Echoboom e ideólogo del juego, "Mini Dogfight nace ante la falta de juegos de aviación históricos y espera atraer a miles de jugadores".

REALIZADO POR JOSE ALCARAZ



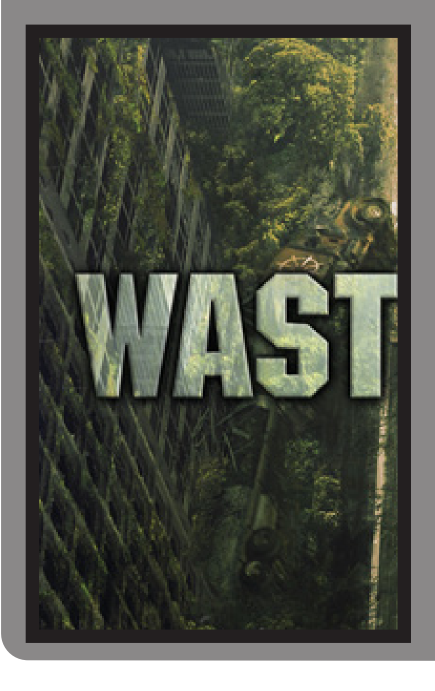
FIRA BARCELONA MONTJUÏC. PLAZA UNIVERSO Y PALACIOS 1 Y 2

ALLGAME

REGRESA EL PADRINO DE LOS RPG POSTAPOCALÍPTICOS

Tras 25 años desde el estreno del juego original, inXile Entertainment lanza hoy Wasteland 2 en formato Windows PC, uno de los más exitosos videojuegos financiados mediante crowdfunding de todos los tiempos.

Wasteland 2 es la secuela de Wasteland (1988), el primer RPG postapocalíptico e inspiración de la serie Fallout. Hasta que llegó Wasteland, ningún RPG había permitido a los jugadores comandar y controlar individualmente a los personajes de un escuadrón con fines tácticos o darles la oportunidad de tomar decisiones morales que afectarían directamente a su aventura. Wasteland fue pionero a la hora de proponer múltiples opciones, evitando el clásico esquema de los puzles con una única solución posible, dejando todo el peso en las decisiones del jugador.







DOS GRANDES JUEGOS PARA EL PÚBLICO INFANTIL

TENKAI KNIGHTS: BRAVE BATTLE para Nintendo 3DS: Tenkai Knights Brave Battle un juego de combates 2D entre robots hará las delicias de los más jóvenes. Utiliza la robofusión y diferentes habilidades para detener al malvado Vilius.

VIOLETTA: RITMO & MÚSICA, el primer videojuego basado en la famosa serie de Violetta donde sus fans podrán protagonizar los video musicales en el juego para Wii y 3DS o encarnar la carrera de Violetta en el juego para Nintendo DS.





EXPERIMENTA EL ACONTECIMIENTO DE TERROR DE LA TEMPORADA CON ESTE NUEVO THRILLER POR EPISODIOS



Capcom, uno de los líderes mundiales de la edición y desarrollo de videojuegos, confirmó la semana pasada que Resident Evil Revelations 2 se encuentra en proceso de desarrollo para Ps 3, PS 4, Xbox One, Xbox 360 y PC. Resident Evil Revelations 2 estará disponible en Europa y Norteamérica a comienzos de 2015.

Evolucionando el formato de capítulos episódicos de la entrega original Resident Evil Revelations, esta segunda parte se lanzará inicialmente en forma de descarga semanal por episodios. Cada uno de los cuatro episodios contará con horas de juego aterrador cuyos dramáticos finales en suspenso cautivarán a los jugadores, expectantes ante el siguiente giro argumental de este fascinante juego de terror. La edición física completa se publicará después del último episodio e incluirá los cuatro episodios así como contenidos adicionales exclusivos que se irán detallando en los próximos meses, para asegurar que los fans de la saga Resident Evil tengan más opciones que nunca.

El comienzo de la historia de Resident Evil Revelations 2 contempla el regreso de Claire Redfield, uno de los personajes favoritos de los fans, en una dramática vuelta a los horrores que la torturaron en el pasado. Superviviente de los incidentes de Raccoon City revelados en las anteriores entregas de Resident Evil, Claire trabaja ahora para la organización contra el bioterrorismo Terra Save. Moira Burton, una nueva recluta e hija de Barry Burton, una leyenda de la saga Resident Evil, asiste a su fiesta de bienvenida a Terra Save cuando una fuerza armada desconocida asalta la oficina.

DISPONIBLE DESDE EL PASADO 1 DE OCTUBRE WEBSITE X5 V11

La nueva versión del popular software para crear webs en 5 sencillos pasos, WebSite X5 recibió hace pocos días su última actualización, que entre otras cosas trae una interfaz gráfica actualizada que la hace más intuitiva y funcional, ofreciendo nuevos temas para integrar en las webs, una base de datos de más de 1.500 plantillas gráficas personalizables, gratuitas y listas para usar, nuevas apps como objetos opcionales, analítica web y estadísticas de visitas, un editor de textos optimizado o más potente. En la versión 11, tanto el diseño como la interfaz gráfica y el procedimiento guiado han sido cuidadosamente revisados para conseguir un diseño final más moderno y funcional. Ahora es incluso más sencillo desarrollar un proyecto y publicar un sitio web.

WebSite X5 v11 está disponible en 5 versiones, cada una con sus características y funciones: Free, Home, Compact, Evolution y Professional, en la página websitex5.com/es/comprar.html.

Entre las características de la versión profesional destacan el hosting gratuito durante 12 meses, un número ilimitado de dominios gestionados a través de un panel de control online, espacio web, ancho de banda, bases de datos y cuentas de email ilimitadas así como las opciones de copias de seguridad predefinidas y protección anti-hacker.



NUEVA ENTREGA DEL VIDEOJUEGO OFICIAL DE "LA VOZ", A LA VENTA PRÓXIMAMENTE



Tras vender más de 60.000 unidades, llega "La Voz vol. 2", el exitoso talent-show musical de Telecinco, que estará disponible para Wii y, como novedad, también para PlayStation 3. Estará disponible en dos ediciones –una standalone y la otra como bundle incluyendo dos micrófonos.

También incluirá diversos modos de juego, un Jugador, que a su vez presenta varias opciones (Karaoke, Experto, Supera al público, etc.) y Multijugador, en el que encontraremos 6 variedades (Batalla, Duelo, etc.) para hasta 8 jugadores. En esta última categoría se incluye, como otro de los aspectos novedosos, el modo de juego Coach, en el que un jugador cantará y el resto podrá ejercer de coach y juzgar su actuación. Los otros dos modos son The Show, el más característico y representativo del programa televisivo, ya que reproduce sus distintas etapas con un alto nivel de fidelidad y Reproductor, simplemente para disfrutar de las canciones y sus videoclips sin interrupciones.

Y por último, cabe destacar su repertorio de canciones, formado por un total de 30 éxitos de la actualidad más reciente

DESCUBRE CHILIKIDS Y SUS CREAPPTIVITIES

Chilikids es una compañía fundada en 2013 de carácter internacional y capital 100% español, que se especializa en el desarrollo de aplicaciones móviles infantiles, basadas en el juego y la creatividad como recurso educativo. La compañía está desarrollando un conjunto de aplicaciones dirigidas a niñas y niños de entre 2 y 9 años, denominadas CreaAPPtivities: actividades creativas digitales, cuyo objetivo es fomentar el aprendizaje a través del juego imaginativo y creativo. Un novedoso concepto avalado pedagógicamente y que se basa en el juego libre y de carácter abierto.

Las aplicaciones de Chilikids son de carácter premium y ofrecen un entorno de juego seguro y libre de publicidad y pagos in-app, aptas para los niños y niñas de todo el mundo, independientemente del idioma que dominen. Todas las aplicaciones de Chilikids están avaladas por diferentes pedagogos, lo que unido a la experiencia de los profesionales de la compañía en el desarrollo de aplicaciones, arte y educación hace que los niños y niñas puedan disfrutar explorando nuevos mundos, mientras que desarrollan un fuerte componente creativo a la vez que mejoran su capacidad sensorial, cognitiva y psicomotriz.

Desde el punto de vista de los más pequeños, el mundo es un lugar mágico, donde todo es posible. Por ello, las aplicaciones de Chilikids son abiertas e infinitas, sin ganadores ni perdedores y basadas en el juego libre, pudiendo crear en ellas todo aquello que los niños y niñas imaginan. De este modo, las aplicaciones repercuten positivamente en el desarrollo de los más pequeños y transforman la posible preocupación que los padres pueden tener sobre la influencia del mundo digital en sus hijos, en una nueva oportunidad de aprendizaje.



DISFRUTA INTERPRETANDO 40 GRANDES ÉXITOS DE LA RADIO MUSICAL LÍDER EN ESPAÑA



Bandai Namco Games, editora internacional de videojuegos, ha llegado a un acuerdo con la emisora Los 40 Principales para incluir 40 éxitos de la cadena en un videojuego. En el juego, los usuarios podrán interpretar los éxitos más recientes del panorama musical nacional e internacional en PS3 y Wii. El videojuego se pondrá a la venta en el mes de Noviembre.

Este juego producido por Wired Productions y desarrollado por Le Cortex, incluye el tema "Happy" de Pharrel Williams, así como éxitos de Auryn, Alejandro Sanz, David Bisbal, Coldplay, James Blunt y muchos más. Los jugadores podrán adaptar el juego al estilo musical que más les encaja, optar por jugar en solitario o modo multijugador, enfrentarse en batallas de voz, pasar el micrófono, interpretar las canciones del 40 al 1 o girar la ruleta de canciones, entre otros.

CRIMES & PUNISHMENTS, LO NUEVO DE SHERLOCK HOLMES

Está disponible para PC, Playstation 3, Playstation 4, Xbox 360 y Xbox One. La nueva entrega de Sherlock Holmes, desarrollado por Frogwares y publicado por Focus Home Interactive, promete horas de juego investigando 6 misteriosos casos, en unos entornos y ambientes preciosos y realistas, en los que el jugador tendrá total libertad de acción en sus procesos de investigación y deducción.

Otro de los aspectos novedosos junto con lo antes dicho de "Crimes & Punishments" es cómo las habilidades de Sherlock se integran completamente en el juego. El detective tendrá sus 5 sentidos alerta en todo momento, pudiendo rastrear una pista con su olfato o su oído, observar detalles en la escena del crimen o reacciones de los sospechosos en los interrogatorios, y establecer, gracias a su experta imaginación, el posible modus operandi del culpable. Además, el juego incorpora un nuevo sistema deductivo, cuyas principales características son una libreta en la que anotar cada pista o pensamiento de Sherlock, y un panel de deducción en la que el jugador podrá tener una perspectiva más clara de las pistas que ha recabado y que le ayudará a avanzar en sus deducciones.



DISFRUTA YA DEL MEJOR FÚTBOL VIRTUAL CON LOS NUEVOS PACKS DE XBOX ONE, XBOX 360 Y PS 4 CON FIFA 15



Pack Xbox One con "FIFA 15": Incluye una consola Xbox One con disco duro de 500GB y un mando de Xbox One, además del juego "FIFA 15" en descarga digital y un código de 14 días para Xbox Live Gold. Ya está disponible por 399,99€.
Pack Xbox 360 500GB con "FIFA 15": Incluye una consola Xbox 360 con disco duro de 500GB, un mando inalámbrico Xbox 360, el videojuego "FIFA 15" y una suscripción Xbox Live Gold de un mes. Ya está disponible por 249,99€.

Pack PS 4 con "FIFA 15": Incluye una consola PS 4 con disco duro de 500GB y un mando dualshock, además del juego "FIFA 15". Ya está disponible por 399€ por tiempo limitado.

WAKFU: TRAS SU SALIDA EN STEAM RECIBE SU PRIMERA ACTUALIZACIÓN: INGLOURIOUS RIKTUS

Se trata de la mayor actualización realizada hasta ahora en WAKFU, y está centrada en el esperado modo Jugador contra Jugador. Además añade muchas reformas y funciones novedosas que te sorprenderán.

El modo Jugador contra Jugador, centrado en la confrontación entre guardianes y bandidos, ha llegado al Mundo de los Doce para quedarse.

En esta actualización, las naciones podrán enfrentarse en intensos combates NcN y los jugadores podrán elegir si se convierten en un guardián para defender su nación o si se unen a las filas de los aterradores rebeldes, los Riktus, cuyo clan está a punto de entrar en juego... Encontrarás todos los detalles de esta nueva función aquí, y del resto del contenido de la actualización de Inglourious Riktus aquí.




EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
WOLVES
42
THOMPSON
NBA 2K15
LITTLE BIG PLANET 3
RIPLEY
ALIEN ISOLATION

#REVISTAFORGAMERS

CREATIVE FUTURE

CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES

SIGUENOS EN

YouTube